



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE ARTES

MAESTRÍA EN ESTUDIOS DEL ARTE

**ALTEROTOPÍAS: PROPUESTA ESTÉTICA PARA LA GENERACIÓN DE FORMAS
PERIFÉRICAS DE VESTIR EN CUENCA-ECUADOR 2015**

AUTORA: SILVANA MIREYA AMOROSO PERALTA. C.I.: 0301749909

DIRECTOR: PhD. HUGO DEMETRIO BURGOS YÁNEZ. C.I.: 1704230265

**TESIS PREVIA A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE MAGÍSTER EN
ESTUDIOS DEL ARTE
CUENCA-ECUADOR**

2018



Resumen

Las Alterotopías refieren a los espacios vestimentarios que de alguna forma llegan a prescindir en algún momento del cuerpo físico aunque no de su presencia que es latente cuando la prenda ha sido ocupada, vivida; es así que el usuario deja de ser un portador y pasa a ser un ocupante y desde esa perspectiva la vestimenta se vuelve un espacio que se habita y un habitar.

Las alterotopías entonces cumplen también con la función de puente que trata de comprender las relaciones marcadas por la vestimenta desde la subjetividad, las interrelaciones con los otros íntimamente próximos y con otros lejanos.

Se propone así una forma periférica de concebir la vestimenta en el diseño de indumentaria, tomando como lugar de enunciación la reflexión desde el artefacto vestimentario o lo que se ha etiquetado como “*fashionart*”, desde este sitio se presenta esta propuesta que se mueve en cuatro momentos: Intimidad. Umbilical. Fraternal. Singular.

Palabras clave:

Alterotopías, fashionart, diseño de modas, moda conceptual, espacio habitable.



Abstract

Alterotopías refer to the clothing spaces that somehow prescind from the physical body at any time, but not, from its presence that is latent when the garment has been worn, lived; thus, the person is no longer a carrier and becomes an occupant and from that perspective the clothing becomes a space that is inhabited and a habitat.

Also, Alterotopías fulfill a bridge function which intends to understand the marked relationships by the clothing from the subjectivity, the interrelations with others intimately next and with distant ones.

It proposes a peripheral way of conceiving the clothing in the fashion design, taking as a place of enunciation the reflection from the clothing artifact or what has been labeled as "fashionart", from this point the proposal is presented, it moves in four Moments: Intimacy. Umbilical. Fraternal. Singular.

Keywords:

Alterotopías, fashionart, fashion design. conceptual fashion, living space.



ÍNDICE

Resumen.....	1
Abstract	2
Cláusula de Propiedad Intelectual.....	5
Cláusula de licencia y autorización para publicación en el Repositorio Institucional.....	6
Introducción	8
Relación de objetivos de la investigación y capítulos desarrollados	11
Contenidos	16
CAPÍTULO I	17
MORAR AL SER HUMANO	17
1.1. La estrategia relacional del vestido.....	17
1.2. Vestimenta/Moda. Acercamientos conceptuales.....	21
1.2.1. Moda Conceptual	26
1.2.2. Alta Costura y Fashionart	30
1.2.3. Contacto	36
1.2.4. Magia.....	37
1.2.5. Apuntes para una estética de lo bárbaro.....	38
1.2.6. Lo feo o <i>ugly</i>	42
1.2.7. Lo raro o <i>weird</i>	44
1.2.8. La fascinación o <i>glam</i>	44
1.2.9. La barbaridad.	45
1.3. Los <i>Fashionartefacts</i>	48
1.4. Reflexiones de la condición humana a través de la vestimenta/moda	51
1.4.1. Rei Kawakubo y Yohji Yamamoto.....	52
1.4.2. Alexander McQueen y Hussein Chalayan.....	57
CAPÍTULO II	66
METODOLOGÍA ALTEROTÓPICA.....	66
2.1. El Vestido Fantasma	66
2.2. Diseño de Modas y Método Estándar del Proceso Creativo.....	72
2.3. Un giro necesario.	80
2.3.1. El intersticio vestimentario y la otra piel.....	81



2.3.2. La casa de Vallejo. Espacio habitable y vestimenta	93
2.3.3. Formas periféricas de vestir	100
2.3.4. Metodología (Poética) Alterotópica. Posturas ideológicas y Procesos de trabajo	101
2.3.5. Hacia la construcción de una taxonomía alterotópica.....	114
CAPÍTULO III	116
ALTEROTOPÍA EN PRÁCTICA.....	116
3.1. Conceptualización de los momentos y materialización de la obra.....	117
3.1.1. Primer Momento. Intimidad	118
3.1.2. Segundo momento. Umbilical.....	122
3.1.3. Tercer momento. Fraternal.....	124
3.1.4. Cuarto momento. Singular	125
CONCLUSIONES	127
Bibliografía	132
Índice de tablas.....	137
Índice de imágenes.....	137
ANEXOS	140



Cláusula de Propiedad Intelectual

Silvana Mireya Amoroso Peralta, autora del trabajo de titulación "Alterotopías: Propuesta estética para la generación de formas periféricas de vestir en Cuenca-Ecuador 2015", certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autora.

Cuenca, 16 de febrero de 2018

Silvana Mireya Amoroso Peralta

C.I: 0301749909



Cláusula de licencia y autorización para publicación en el Repositorio Institucional

Silvana Mireya Amoroso Peralta, en calidad de autora y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación "Alterotopías: Propuesta estética para la generación de formas periféricas de vestir en Cuenca-Ecuador 2015", de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad de Cuenca una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad de Cuenca para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el repositorio institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Cuenca, 16 de febrero de 2018

Silvana Mireya Amoroso Peralta

C.I: 0301749909



Dedicatoria:

Este tiempo, este esfuerzo, este al fin; para mis amados Aurelio, Diego, Maridza, Ismael, Bruna y Tobías; quienes iluminan mis días, incluso los más oscuros, y hacen que las luces sean siempre cálidas, siempre eternas. Gracias a ustedes, gracias totales.

Agradecimiento:

Mi gratitud y respeto a mi tutor. Gracias Hugo por todo el tiempo, los comentarios y las discusiones, el acompañamiento; y más allá de lo académico, gracias por el ánimo.



Introducción

Alterotopías es el resultado reflexivo y expresivo de indagar el vestido y aquellas formas de vestir que sobrepasan este acto [el de vestir], relacionando este verbo con otros como habitar y ocupar. Es un trabajo que emerge desde la práctica conocida como *fashionart* -misma que en el país y en la localidad es incipiente- en donde la creación es el resultado del trabajo transdisciplinario entre maneras de creación del arte y maneras de creación del diseño de vestimenta.

Las alterotopías y la metodología alterotópica son las propuestas conceptuales y metodológicas que se desarrollaron en esta investigación, el resultado práctico desembocó en una gama¹ que compone diversas piezas de vestir extendidas desde su significación original tratando de realizar metáforas visuales para su conexión relacional con el receptor.

El interés investigativo se concentra entonces en las “otras” maneras de portar el traje o formas periféricas de vestir, en cómo la vestimenta funciona como un espacio habitable, en la reflexión de determinados aspectos de la condición humana (la nostalgia, la memoria, la familia, la identidad) a través de la vestimenta y sus procesos de concepción, así como la estética relacional en el contexto de proyectos de vestimenta.

¹ Gama, término que se amplía en los capítulos de la tesis, es un término propio del diseño de indumentaria y que debido a la forma en la que se llevó a cabo este trabajo puede relacionarse con la práctica de instalación.



Como justificación de la investigación se parte con lo histórico. Desde las primeras décadas del siglo XX hasta la actualidad (y con mayor ímpetu desde los años sesenta) la vestimenta a través del diseño ha coqueteado con el arte re-contextualizándola, evidenciando una ida y vuelta de irrupciones fructíferas entre moda y arte; algunos artistas vieron en la vestimenta el medio para expresar sus inquietudes en torno al cuerpo y desde la Alta Costura los diseñadores se arriesgaron hacia otras formas de concebir el diseño de vestimenta/moda usando la estética vestimentaria más allá de lo que en primera instancia exige la industria, sirviéndose de ella para expresar desde preocupaciones existenciales que abarcan el propio “yo” hasta aquellas que incluyen la denuncia social y política, la historiografía y la etnografía derivada de la indumentaria; y es precisamente desde la Alta Costura donde se desarrolla lo que contemporáneamente se nombra como *fashionart*, etiquetando a quiénes lo conciben como *fashionartist*.²

En el Ecuador el diseño de modas y específicamente el diseño de indumentaria todavía no llega a cuajar como práctica artística, no se lo concibe ni practica de esta manera, se tiende, casi exclusivamente a promover la creación vestimentaria para el engrosamiento de la industria dirigida a fomentar el fenómeno social de la moda desde la tendencia y el consumo masivo, lo que consecuentemente desemboca en una única percepción superficial de la vestimenta/moda. Se torna así necesario re-pensar la experiencia estética vestimentaria, fomentar sus potenciales mecanismos de denuncia y manifestación social, cultural, política, colectiva y subjetiva; comprender la vestimenta

² Tanto el término *fashionart* como *fashionartist* (aunque a Hussein Chalayan, un reconocido *fashionartist*, estas etiquetas o cualquier otra le parezcan ridículas) no tienen todavía una traducción al español.



como un fenómeno socio-cultural primordial en la convivencia humana, como un “contra-espacio” (en términos de Foucault) que se habita, en donde efectivamente se vive y se procuran interrelaciones sociales.

Por otro lado, la importancia de una práctica artística reflexiva sin importar su superficie de emergencia, se vincula con lineamientos de investigación de la Facultad de Artes de la Universidad de Cuenca, esta investigación en particular comulga con la línea de investigación: “Desarrollo del arte y los lenguajes artísticos contemporáneos ecuatoriano y latinoamericano desde la multiculturalidad, diversidad e interdisciplinaridad”.

El problema que motiva este proyecto de investigación en el ámbito de la creación parte desde el desacuerdo con el pensamiento de frivolidad hacia la moda, el vestido y el diseño de vestimenta. Se suele reproducir la vestimenta/moda como una herramienta de cosificación, “enajenación” y homogenización del ser humano. Gran parte de los practicantes del diseño de modas tiende a concebir el proyecto de diseño alejado del usuario, se suele pensar casi exclusivamente en la figura de “cliente” reduciendo el proceso creativo a la autoridad de la tendencia, ignorando así los intersticios que la vestimenta facilita para la interrelación de las personas y la reflexión de su condición.

Las Alterotopías o formas periféricas de vestir implican comprender a la vestimenta como un espacio habitable que está imbuido de representaciones que significan, resignifican, construyen, reconstruyen; que trastocan las relaciones humanas, lo que se asume como identidad propia y la del otro; comprender a la vestimenta como un medio que evidencia preocupaciones y reflexiones sociales, políticas y culturales a través de una estética que pretende alejarse del consumo masivo y potenciar otro lenguaje vestimentario desde la superficie de lo sensible.



Relación de objetivos de la investigación y capítulos desarrollados

La incorporación de los objetivos en el informe de investigación brinda al lector una guía, un trayecto de aquello que en principio impulsó esta investigación y cómo ese tránsito finalmente llegó a concretarse.

El objetivo general se planteó de la siguiente manera:

Reflexionar la vestimenta como espacio habitable mediante la propuesta teórico/práctica de la categoría conceptual “Alterotopía” para abordar la condición humana en tanto relaciones estéticas marcadas por la vestimenta.

Así mismo, los objetivos específicos fueron planteados en función del objetivo general, de esta manera se propusieron tres objetivos que se han desarrollado a lo largo de este trabajo de investigación. El primer objetivo específico busca: Analizar las superficies estéticas y conceptuales de algunos diseñadores de moda que han reflexionado en torno a la condición humana contemporánea a través del vestido/moda. El capítulo que contiene este objetivo es “Morar al ser humano”.

El segundo objetivo expone: Analizar la vestimenta como espacio habitable a través de una propuesta metodológica basada en “Heterotopías” para el campo de la vestimenta/moda denominada Metodología Alterotópica. Este objetivo se desarrolla en el capítulo dos, denominado “Metodología Alterotópica”. Así mismo el tercer objetivo expresa: Elaborar un montaje vestimentario basado en la propuesta de Metodología Alterotópica, mismo que se aborda en el capítulo tres denominado “Alterotopía en práctica”.



Las tareas de investigación que se llevaron a cabo fueron afines con la búsqueda a partir de los objetivos planteados, se repasó bibliografía especializada, se realizaron breves teorizaciones que ayudaron sustancialmente a la concepción de la gama (obra), así como una revisión profunda de citas visuales y con ellas uso de referentes estéticos. Se acudió a métodos propios de las ciencias sociales como el etnográfico, en donde se utilizó la técnica de la historia de vida y la recopilación de documentos fotográficos. Otra herramienta utilizada fue la del libro de artista o cuaderno de trabajo, así como un *sketchbook* y *moodboard*³, instrumentos propios del diseño de indumentaria. Para la elaboración de las piezas se acudieron a medios como la fotografía, el tejido, el dibujo, la literatura, el corte y confección.

La gama que se muestra es el resultado de la metodología que aquí se propone denominada Metodología Alterotópica y de comprender la vestimenta como una Alterotopía, término que también se propone. Como se podrá leer en los capítulos que vienen, la metodología alterotópica recoge métodos de investigación de las ciencias sociales, del diseño de indumentaria y la investigación artística, pero sobretodo comulga con la práctica del *fashionart*, con su poética y estéticas particulares.

A continuación se detalla el trayecto de contenidos que se desarrollaron en cada capítulo.

³ Tanto el *sketchbook* como el *moodboard* son herramientas utilizadas en el diseño de modas, indumentaria o vestuario al momento de concebir una prenda. El primero refiere a un espacio destinado al bocetaje y el segundo a un espacio o tabla de disposición en la cual se trabaja el concepto de la prenda a partir del manejo de una inspiración determinada.



1. Morar al ser humano.

Este capítulo aborda dos temas. El primero denominado: Prácticas Vestimentarias Relacionales, que reflexiona sobre la creación del vestido/moda a partir de postulados de la Estética Relacional, dado que es en esa intención relacional en donde surgen manifestaciones desde el vestido que involucran al ser humano como impulso creativo. Se reflexiona además sobre los términos Alta Costura y *Fashionart* así como sobre sus prácticas y teoriza sobre posibles formas de la Alta Costura como un intento de esbozar una estética vestimentaria.

El segundo tema aborda reflexiones sobre la condición humana a través de la vestimenta en donde se busca ampliar el cómo algunos aspectos de la condición humana han sido abordados desde el vestido por algunos diseñadores, específicamente Hussein Chalayan, Alexander McQueen, Rei Kawakubo y Yohji Yamamoto, etiquetados algunos, a pesar de ellos mismos, como *fashionartists*.

2. Metodología Alterotópica.

Este es el pico alto de la investigación, en el que el objeto es buscar esta forma periférica de vestir, cómo hacerla, cómo propiciarla; para ello se propone una “metodología” que es en sí una forma de concebir la vestimenta, una poética, expandiendo algunos parámetros del método común de diseñar vestimenta/moda, rescata las bases del proceso de diseño: usuario, búsqueda de motivos gestores, bocetaje, proyección de ideas. Pretende ser una forma de trabajo en la que se privilegien otras posibles formas de diseñar vestimenta que resultarán en otras



posibles formas de vestir, pretende ser más una reflexión en torno a este proceso de creación, no se busca una receta para la creación en serie de prendas.

Esta metodología propone algunos puntos de reflexión desde los cuales es posible trabajar las prendas de vestir:

- **El vestido fantasma:** aquí se reflexiona sobre el método común del diseño de modas en donde se habla de un cliente y de prendas elaboradas en serie donde el usuario, término más “amigable” al de cliente, no está presente salvo en apariencia, en contraposición a lo que sucede en la comprensión original de Alta Costura. Para ello se acude a partes del *Manifiesto Antifashion* de Li Edelkoort, los textos de Sue Jenkyn Jones, Richard Sorger y Andrea Saltzman.
- **El intersticio vestimentario y la segunda piel:** en este apartado se amplía ese desbordamiento de las fronteras como forma de trabajo, se aborda la idea de lo expandido en el arte y la interdisciplinariedad en el diseño de indumentaria. Por otro lado se reflexiona sobre el vestido como una segunda piel, como un espacio que posibilita la extensión del Yo.
- **La Casa de Vallejo:** en esta sección se reflexionan dos temas, el del espacio y el habitar que son para esta investigación temas eje; los textos clave y de hecho los que detonan la investigación son la conferencia *Heterotopías* (1967) de Michel Foucault y el poema *No vive ya nadie* (1939) de César Vallejo, que si hubiera sido admisible, lo hubiera transcrito en la justificación del proyecto y no hubiera sido necesario escribir ya nada más en ella.
- **Formas Periféricas de Vestir:** en esta sección de la investigación se desarrolla el término que propongo para el trabajo en el diseño de indumentaria, Alterotopía. Se asumen algunos tipos de alterotopías, una clasificación a



primera vista anodina que, sin embargo, servirá para despejar términos y poner consciencia sobre determinadas prendas de vestir para luego poder trabajar sobre ellas. Se abordan también aspectos de la psicología del vestir con los textos *Psicología del Vestido* (2015) de Flügel y *Ensayo Psicoanalítico* (2003) de Lemoine-Luccioni, además de aspectos metodológicos en cuanto al uso de métodos cualitativos para la investigación de la vestimenta, toma como base para ello el texto de Yuniya Kawamura.

3. Alterotopía en práctica.

Aquí se amplía el desarrollo de la obra o gama, así como su conceptualización y se detalla cómo se la llevó a cabo. La obra se desarrolla en cuatro momentos concebidos para la misma.

Los momentos siguen un orden determinado y según ese orden han sido nombrados: intimidad, un primer momento, que hace referencia a la relación que la ropa propicia con uno mismo. Umbilical, un segundo momento, que reflexiona sobre la relación que propicia la ropa con uno mismo y sus otros más cercanos, en este caso, la familia íntima. El tercer momento es Fraternal, el cual indaga la relación de uno mismo con otros cercanos, por ejemplo el grupo de amistad; y finalmente, Singular, que compete al cuarto momento, en donde se reflexiona sobre las posibles relaciones entre uno mismo y otros desconocidos mediante la vestimenta.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Contenidos



CAPÍTULO I

MORAR AL SER HUMANO

...Y moraban en su habitación como si estuviesen vestidos
De ángeles, de diablos, de pequeños seres con pellejos misteriosos, sombría piel...
¡A desconfiar de su sencillo ligamento!
La desnudez era cuerda floja
María asume que se irá vestida al cielo
Pedro asume que el cielo no existe
ha lanzado sus ropas, como un loco, a los leones.
Quien se ha colgado del árbol ha sabido que solo ha podido hacerlo con su túnica
pisada horas atrás por las piedras y la plata.
Y son las magdalenas las que llevan ropa sucia
en los lienzos y las ilustraciones de los capítulos.
Nunca fue un cuerpo más cuerpo que si estuviese lleno
de trapos cortados y cosidos imitando la abstracción perfecta de las formas:
Triángulo para la eternidad y la pelvis
Cuadrado para la eternidad y el torso
Círculo para la eternidad y las extremidades
En la gloria del recuerdo, en la memoria que se tapa como diosa de la mañana
la cara con un velo.

Martín Peralta.

1.1. La estrategia relacional del vestido

Una de las novedades teóricas en cuanto a estética en los años noventa fue el libro *Estética Relacional* (2008) de Nicolás Bourriaud, una propuesta que sigue plenamente vigente en los diálogos estéticos, en los discursos artísticos denominados posmodernos o contemporáneos. Lo que se interroga, se provenga o no de la academia e indiferente de los “niveles académicos”, es si el arte antes de la segunda mitad del siglo XX no contaba con



una dinámica relacional, por lo que es una cuestión de perspectiva terminológica, del cómo se comprende la palabra relacional, grosso modo lo relacional, tal cual se interpreta como lo que se relaciona, como cosa que se corresponde con otra, es esa correspondencia la que se suele discutir y casi siempre en un sentido de cantidad: más o menos, mucho o poco.

Nicolás Bourriaud en su *Estética Relacional* cierra con un glosario en donde se puede leer una definición de arte relacional y estética relacional:

Relacional (arte): conjunto de prácticas artísticas que toman como punto de partida teórico y práctico el conjunto de las relaciones humanas y su contexto social, más que un espacio autónomo y privativo.

Relacional (estética): teoría estética que consiste en juzgar las obras de arte en función de las relaciones humanas que figuran, producen o suscitan. (Bourriaud, 2008, p. 142)

Lo que interesa en el texto ante todo es la idea misma de concebir una práctica artística en la que el “espectador” participe “activamente”, lo relacional poniendo de relieve el hecho de la interrelación se traslada a lo participativo, un arte que permita participar al receptor de aquello que propone el emisor, alienta la experiencia con el arte y, a través de ella, plantea una especie de diálogo:

La obra se presenta ahora como una duración por experimentar, como una apertura posible hacia un intercambio ilimitado (...) El régimen de encuentro intensivo (...) una forma de arte que parte de la intersubjetividad, y tiene por tema central el “estar junto”, el encuentro entre observador y cuadro, la elaboración colectiva del sentido (...) el arte siempre ha sido relacional en diferentes grados (...) fundador del diálogo. (Bourriaud, 2008, p. 14)

Este espacio en donde se produce la interrelación ajena a cierta convención del sistema del arte Bourriaud lo denomina intersticio social, exactamente escribe:



Más allá de su carácter comercial... la obra de arte representa un intersticio social. Este término, “intersticio”, fue usado por Karl Marx para definir comunidades de intercambio que escapaban al cuadro económico capitalista... El intersticio es un espacio para las relaciones humanas que sugiere posibilidades de intercambio distintas de las vigentes en este sistema [capitalista], integrado de manera más o menos armoniosa y abierta en el sistema global. (Bourriaud, 2008, p. 16)

La estética relacional al enfatizar la interrelación humana, la experiencia/vivencia/convivencia, y al mencionar que una dinámica así solo es posible en un intersticio, en un espacio extraordinario, es tentador tratar a la vestimenta/moda y al diseño de modas bajo parámetros similares. Los tipógrafos suelen decir que no es el tipo diseñado el que importa sino el espacio en blanco que se deja entre ellos, la experiencia estética está llena de esos espacios blancos capaces de intimidar al sujeto provocando el rechazo de la obra/prenda o preparándolo para su conexión.

Por otro lado Hans R. Jauss (citado en Jiménez, 1999) con su *Estética de la Recepción* rescata la participación del espectador como ente activo en el estado de una obra, será el receptor quien la determine, la active a través de su experiencia personal conectada con su contenido formalizado. La obra es dueña de un momento histórico y un entorno socio-cultural específicos, así mismo lleva consigo de alguna manera a quien la concibió; nuevamente, si se traslada esta perspectiva a la creación vestimentaria se podría decir que se da esa conexión cuando el receptor encuentra una “familiaridad” en la indumentaria, existe un entramado sensual y sígnico que por un momento hace posible el reconocimiento; una sensación de extraña identidad y pertenencia, una especie de nostalgia que se manifiesta, en este sentido Win Wenders en *Apuntes sobre vestidos y ciudades* (2005) al referirse a Yohji Yamamoto escribe:

Mi primer encuentro con Yohji Yamamoto fue comparable a una experiencia de identidad: me compré una chaqueta y una camisa. Seguro que



habrán experimentado la sensación de vestir ropa nueva: te miras al espejo, feliz, excitado por la “nueva piel” (...) Pero aquella camisa y aquella chaqueta eran distintas, desde el primer momento eran nuevas y viejas a la vez. El del espejo era yo, sin duda, pero me notaba aún más “yo” que antes. Tenía una sensación extraña, imposible de expresar con palabras: llevaba puesta la camisa y la chaqueta y yo, metido en ellas, era yo, me sentía protegido, como un caballero en su armadura. ¿Por una chaqueta y una camisa? Me quedé de una pieza (...) No podía tratarse solo de un patrón, una forma, una tela, eso no podría haber explicado mi sensación. Era más bien algo que venía de lejos, del pasado: Aquella chaqueta me recordaba mi infancia, a mi padre, pero no en los detalles, sino que era algo que estaba tejido en el conjunto. La chaqueta era la traducción literal de este sentimiento, y lo traducía mejor que las palabras. (p. 101-104)

Así lo relacional aplicado a la creación vestimentaria convoca el sentido de relacionar a los seres humanos consigo mismos y entre sí, dicha relación se da evidentemente en el suceso de una comunicación, es así que podría decirse que la dimensión de la conexión está gobernada por el receptor, él es quien decide si la obra prosigue hacia los ulteriores planos de sensibilidad, él se expone a ella volviéndola multisensorial y es también quien puede arrebatarle su altar al emisor, como sugiere Barthes (1987), quitarle el lugar sagrado al autor para que la obra pueda surgir. No hay arte sin el otro, no existe el arte fuera de la imagen social o relacional.

Claro está que, a pesar de la importancia del receptor y de su poder de transformar la obra, está también latente la posibilidad de que sea cautivado por una percepción moldeada, domesticada, algunas de las veces flameada de prejuicios. El receptor deberá permitirse una alternativa, desafiar ese molde que precede la interpretación, de ahí que esta pueda elaborarse también como otra forma de expresión; así, en la interrelación de la tríada perceptiva -quien expresa, lo expresado y quien experimenta la expresión- la obra se renueva cada vez, no se agota, se reactiva con una nueva intervención sensorial, con una alteración del sentido del código.



Podría decirse entonces que una expresividad “llana” se refiere a la convocatoria por la convocatoria, el emisor banaliza su mensaje, la obra pierde su fuerza, deja de ser una expresión para ser una materialización alterna, desfigurada de su emisor. Una expresividad “compleja” se podría comprender, en cambio, como aquella que permite tanto al emisor, como a la obra y al receptor “actuar” juntos al mismo tiempo que autónomos, así la obra al salir del emisor se desposee de él adquiriendo vida propia, es reconfigurada, reformada, depurada de cualquier interpretación guiada, de cualquier reinterpretación para ser interpretada desde su nuevo origen en el receptor. Solo ese abandono que conduce a la libertad de la obra permite llegar a la plenitud de la experiencia sensible, sobrepasando el placer o la dicha. La vestimenta puede de alguna manera permitirse en algún momento desposeerse de su creador (llámese marca, diseñador, artesano, hacedor de vestidos, etc.) y adquirir una especie de vida propia, convertirse ella mismo en un intersticio.

1.2. Vestimenta/Moda. Acercamientos conceptuales.



Imagen 1. Mujer Kayapó.
Recuperado de <http://ethnicjewelrymagazine.com/the-kayapo-people-brazil/>



Imagen 2. Mujeres Selk'nam.
Recuperado de <https://i.pinimg.com/originals/21/5a/da/215ada09e3ba37de3704c17e82ef7543.jpg>



La vestimenta ha acompañado al ser humano a lo largo de su existencia -comprendiéndose como vestimenta incluso aquellas prendas/accesorios- ligada estrechamente al cuerpo, se ha considerado una segunda piel capaz de mudar según lo exija el medioambiente natural o cultural, así, ante situaciones climáticas de frío la vestimenta, respondiendo a una demanda natural, sirve para cubrir y proteger el cuerpo; sin embargo, cada lugar del planeta se cubrirá según dicte su cultura: pieles curtidas de forma artesanal, pieles sintéticas, chalecos con nanotecnología, etc.; y no obstante, estas dos exigencias, natural y cultural, no se friccionan drásticamente en cogniciones binarias ni se atrofian en el accionar dialéctico, ambas están destinadas a la adaptación que proviene de la necesidad o deseo de permanecer en el mundo, de sobrevivir en él.



Imagen 3. Mujer aristócrata de Mongolia. Recuperado de <https://www.flickr.com/photos/dustam/sets/72157629932167125>

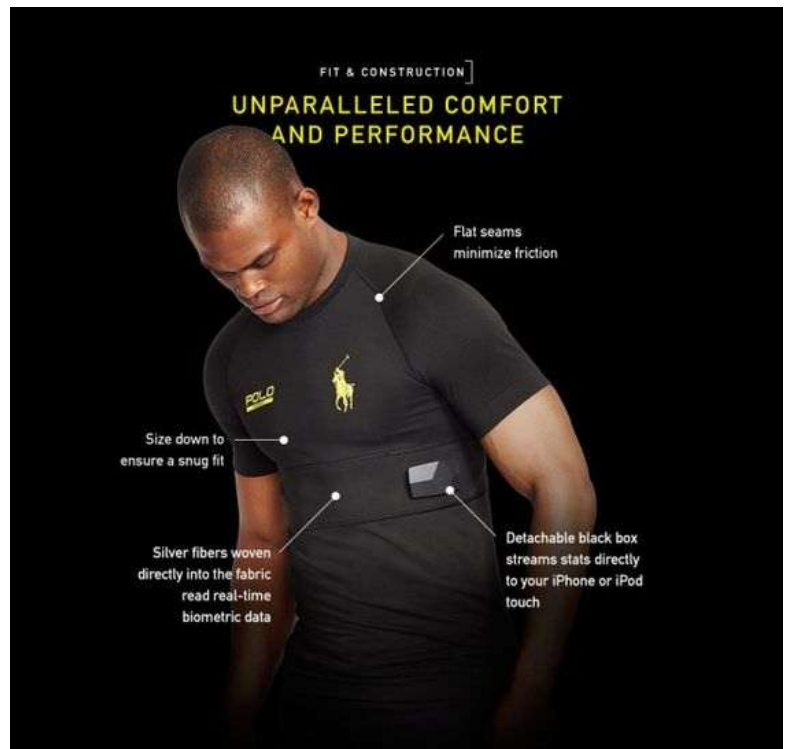


Imagen 4. Camiseta inteligente de la marca Ralph Lauren. Recuperado de <https://blogthinkbig.com/la-ropa-deportiva-inteligente-conectada-esta-la-vuelta-la-esquina>



En torno al acto de vestir y al vestido las reflexiones provienen de diversos campos de estudio aunque son más frecuentes en la antropología y la sociología como refiere Entwistle en su *El cuerpo y la moda* (2002):

Los términos “adorno” y “vestir” suelen utilizarlos muchos antropólogos como Roach y Eicher. “Vestirse”, según ellos, sugiere “un acto” que enfatiza el “proceso de cubrirse”, mientras que “el adorno hace hincapié en los aspectos estéticos de alterar el cuerpo” (1965, pág. 1) (...) La forma de actividad que constituye la mayor parte del adorno en Occidente implica cubrir el cuerpo con prendas, a la inversa que la escarificación o el tatuaje (...) En realidad esta actividad está claramente resumida en las palabras cotidianas que usamos para describir nuestras prácticas de preparar el cuerpo, como “estar vistiéndose” o “vestirse de etiqueta”. (p. 62)

Como se menciona en líneas anteriores la vestimenta se forja como expresión cultural y como tal promueve estéticas propias correspondientes a la dimensión de una cultura específica -ya sea devoradora o devorada- por tanto es un objeto elaborado por el ser humano y desde ese momento adquiere un carácter de desnaturalización, no pertenece a la naturaleza y a pesar de ello interconecta, refleja un tipo de adaptación, la ropa media entre el ser humano y su medio ambiente permitiendo la convivencia o el enfrentamiento; las prendas de vestir intervienen y transforman la naturaleza propia del ser humano para establecer una interconexión cultural-natural. San Martín (2009) en breves líneas menciona:

En 1930 el psicólogo inglés John-Carl Flügel distinguió los principales motivos por los que el hombre se viste, universalmente aceptados: pudor, protección y adorno (...) Las funciones más importantes del vestido son también tres: hacer visible la distinción social de la persona, expresar su gusto y personalidad y seducir, es decir, encaja en un grupo social. (p. 15-16)



La vestimenta como producto y constante cultural, carente de herencia biológica, contribuye a deconstruir o reconstruir el cuerpo a través de su modificación, con ella el individuo que es portador de las prendas puede incluirse en su entorno garantizándole de alguna manera su permanencia en ese medio; la aceptación de sus similares evita, paradójicamente al parecérselos, su anulación como miembro del grupo. Con respecto al hecho de la vestimenta como construcción humana relevante, en *Cruel Coquetería* (2009), Biehn menciona: “El hombre empieza a trabajar y lo hace para mudar de aspecto (...) Claude Lévi-Strauss escribe a propósito de los Kadiweu del Brasil: “Para ser un hombre había que ir pintado; el que permanecía en estado natural no se distinguía de la materia bruta” (p. 13)

¿Pero qué sería de la prenda de vestir si no se incluyera en un sistema de mutación constante conocido como moda? Como anota San Martín (2009):

Nacida en el contexto del vestido, la moda como fenómeno basado en la novedad se ha extendido al resto de esferas sociales, un hecho confirmado por primera vez en 1890, cuando el sociólogo francés Gabriel de Tarde la definió como un proceso social independiente del vestido (p. 15).

Si bien, como cita la autora, es un proceso que no es exclusivo del vestido, es singular el nexo casi indisoluble que mantiene con este; por otro lado, la moda al gestarse en la novedad vive del cambio, de un movimiento incesante que promueve un sistema de producción bestial e igual de constante, el sistema de la moda; al respecto Entwistle (2002, p. 64-65) escribe:

La moda es, pues, un sistema particular de vestir que se encuentra bajo determinadas circunstancias sociales (...) Tal como expone Wilson, “la moda es el



vestir cuya característica principal es la rapidez y el continuo cambio de estilos: la moda es cierto sentido de cambio” (1985, pág 3). Davis añade que “es evidente que cualquier definición de moda que intente captar lo que la distingue del estilo, de la costumbre, del traje convencional o aceptable, de las modas más generalizadas ha de hacer hincapié en el elemento del *cambio* que con frecuencia asociamos al término” (1992, pág 14)

Por otro lado el enfoque de Lehnert (2000) en torno al origen de la moda resulta interesante, pues no solo concibe al cambio y la rapidez como sinónimos de moda -aunque la característica de simpleza no le hace justicia al vestido- además menciona las paradojas características del fenómeno moda:

El nacimiento de la moda se sitúa en el momento en que el deseo por ataviarse y engalanarse consigue ocupar un primer plano, junto con el gusto por lo nuevo, en oposición a otras consideraciones funcionales. La moda permite la consecución de una paradoja: ser uno mismo, una persona inconfundible y, a la vez, demostrar la pertenencia a un grupo... En contraposición al hábito o a la simple indumentaria, la moda implica un cambio continuo. Realza lo individual y lo efímero, hecho que, precisamente, le confiere su poder de seducción. (p. 6)

La fusión vestimenta/moda abarca ciertos segmentos del vestir que se modifican al moverse las características de función, forma y contenido.

El segmento básico es conocido como “listo para usar” -también como RTW (*ready to wear*) o *prêt-à-porter*- y es donde predomina la función, la prenda tiene un fin, genera un interés práctico en el sujeto -es importante considerar que, aunque predomine la función, las otras características no se eliminan, pasan a otro orden, permanecen-.

El segmento “de lujo” -*de luxe*- es de transición entre la función y la forma-contenido, su atención está en la forma pero la función del objeto aún es importante. Está



luego la Alta Costura *-haute couture-* en donde la función se desplazada por la forma-contenido. Respecto a este segmento me gustaría comprenderlo como una amplitud que está dividida en dos posibles sub-segmentos a los que identifico como **Alta Costura Funcional y Alta Costura Objeto**.

La primera aún puede servir como prenda –a pesar de las limitaciones en la portabilidad- pero la segunda es más un objeto de contemplación que invita en la mayoría de los casos a la reflexión, lo que desemboca en lo que actualmente se conoce como *Fashionart* y que tuvo sus orígenes con lo que se denominó Moda Conceptual. Antes de seguir desarrollando estos conceptos que suponen un intento de teorización y comprensión del *fashionart*, es importante acudir a su origen.

1.2.1. Moda Conceptual

La noción de moda conceptual está ligada al arte conceptual y su surgimiento en la década del setenta, como es sabido el arte conceptual priorizaba la idea por sobre la apariencia, la autoreflexión sobre la innovación y la experimentación (Clark, Hazel, citado en Geczy, 2012). La moda conceptual fue acentuada por los diseñadores japoneses denominados de *avant-gard* de la década del ochenta (Yohji Yamamoto, Issey Miyake, y Rei Kawakubo con Comme des Garçons), e incluso mucho antes con el surrealismo de Elsa Schiaparelli, los trajes para el Ballet Triádico de Oskar Schlemmer en la Bauhaus o los volúmenes de Cristóbal Balenciaga (aunque Balenciaga hacía su ruptura más en el campo formal que en el del concepto).



El enfoque conceptual de la moda se da en las intenciones expresivas de estos diseñadores que cuyos temas no eran los usuales en el diseño occidental; por ejemplo, cubrir el cuerpo más de la cuenta o modificar la forma natural del cuerpo a partir de otras siluetas. Como manifiesta Hazel Clark en su ensayo *Moda Conceptual* (citado en Geczy, 2012, p.): “Estos diseñadores cuestionaron las convenciones de la moda -qué es, qué se ve bien, qué gusta, cómo se siente sobre el cuerpo, cómo está mostrada y vendida, y, sobretodo, desde donde se origina”.

Es entonces desde esta manera de la Alta Costura y de la creación de moda en general que el diseñador puede construir una plataforma de expresividad, un bastión de subversión, un objeto alejado -aunque sea un poco o en apariencia- del sistema común de la moda (aunque sin ignorar que es una subversión expresiva, conceptual, que sigue engranando en el sistema de la moda, aunque no de la manera que lo hace la prenda seriada), se podría decir que es más prenda que moda pero es una prenda que nace de la moda y de su sistema.



Imagen 5. RTW Otoño 2016. Jill Sander.
Recuperado de
<http://runway.vogue.co.kr/2017/02/26/fall-2017-jil-sander/#0:12>



Imagen 6. RTW. Otoño 2016. Walter Van Beirendonck.
Recuperado de
<https://i.pinimg.com/originals/06/db/40/06db407360beb794dfa534384a7380dd.jpg>



Imagen 7. Traje de Alta Costura Funcional. Ralph&Russo 2014-2015. Recuperado de <http://www.dudessinauxpodiums.com/2014/07/ralph-russo-haute-couture-Fall-Winter-2015.html>



Imagen 8. Vestido de esqueleto. Elsa Schiaparelli. 1938. Recuperado de <https://www.fragrantica.es/noticia/El-Shock-rosa-de-Elsa-Schiaparelli-1649.html>



Imagen 9. Vestuario para el Ballet Triádico. Oskar Schlemmer. Recuperado de <https://rosswolfe.files.wordpress.com/2013/07/triadic-ballet1.jpg>



1.2.2. Alta Costura y Fashionart

Una y otra vez yo rememoraba
un cuento corto de Vladimir Nabokov
que había publicado en Berlín,
en el que un joven poeta ruso,
aun siendo consciente de la simplicidad de sus juveniles poemas,
experimenta una felicidad absoluta
incluso con el mínimo indicio de creación.

Lila Azam

La mujer es atacada por dos brazos robóticos⁴, se para sobre un disco situado en el centro de la sala y con un cerrar de ojos se ha transformado, los robots la han transformado, dispararon pintura neón y negra -la combinación del goce moderno- sobre el immaculado vestido de ruedo amplio, el éxtasis del rostro sonroja livianamente la oreja, un pequeño hilo líquido se desvanece en la neurona y el espectador explota. Luego de esta experiencia es difícil no volver al “ángel” estremecedor de la Alta Costura Objeto.

⁴ Me refiero al desfile de Alexander McQueen de primavera-verano de 1999, cuya ejecución se volvió emblemática de su manera de hacer Alta Costura.



Imagen 10. Vestido tinturado por brazos robóticos. Alexander McQueen. Primavera-Verano 1999. Recuperado de <http://blog.metmuseum.org/alexandermcqueen/dress-no-13/>

El estremecimiento se torna en una especie de satisfacción primitiva endosada de un goce más consciente, la sensación no asalta, no toma por sorpresa, simplemente se expande también hacia el pensamiento “racional”. Se sabe qué se siente y por qué, aunque escape a la descripción, es una experiencia que convierte a la Alta Costura Objeto⁵ en una expresión artística⁶.

No todas las casas de moda están “autorizadas” para hacer Alta Costura -aunque la intención de expresarse a través de este medio trasciende lo absurdo del protocolo-. Un

⁵ En adelante se usará como sinónimo la palabra obra para designar Alta Costura Objeto.

⁶ La expresión está revestida de ambigüedad, ¿Quién podría decir lo que es exactamente una obra de arte? Se aclara no obstante, que no se pretende pensar a la Alta Costura como obra de arte pero sí como expresión artística. A pesar de ello se realiza una relación entre lo que se intuye como obra de arte con los parámetros de la alta costura.



traje, para “ascender” a esta mención, debe cumplir con una serie de requisitos, entre ellos que la casa de moda o marca que acoge la propuesta tenga una sede en París, además el traje debe estar elaborado de forma artesanal, es decir que el uso de maquinaria debe estar reducido al mínimo posible, los trajes deben ser únicos e irrepetibles, no se puede producir más de uno, excepto en la denominada “Alta Costura de Lujo” o “de *Luxe*” en la que se permite hasta una reproducción de cinco ejemplares destinados a clientes específicos. Dada su calidad de original el costo de cada ejemplar es exorbitante, aunque por lo general las casas de moda los mantienen consigo o reposan en museos.

En cuanto al origen de la Alta Costura se sabe que nació con el autor de moda, es decir con un creador que firmaba las creaciones dándoles el plus de prestigio. No era lo mismo poseer un vestido lujoso si no estaba firmado por Worth⁷ por ejemplo; sin embargo, la Alta Costura del siglo XX funcionó y se concibió en respuesta al contexto histórico que se vivió en cada década, así en los años cincuenta Dior decidió confeccionar una de sus más recordadas obras con un uso exorbitante de género textil a modo de celebración de postguerra. Elsa Schiaparelli, militante del movimiento surrealista, diseñó su sombrero-zapato y su vestido-esqueleto. A lo largo del siglo XX esta manifestación fluctuó irremediabilmente entre el vestido funcional y el estético y a finales de siglo ya se pudieron apreciar creaciones inservibles en cuanto a vestibilidad-usabilidad.

La Alta Costura como obra o en otras palabras, el Vestido Objeto nació gracias a la visión reaccionaria de diseñadores trasgresores:

La moda es algo más que un producto entre tantos, cuya importancia trasciende el simple consumismo; la moda se mueve en la estrecha línea que separa el consumo del arte (...) Solo hay que pensar en la puesta en escena de la moda

⁷ Charles Frédéric Worth, modisto inglés considerado el padre de la Alta Costura.



(...) que acostumbra a guardar poca relación con la moda de la calle y se asemeja a un espectáculo teatral (...) en el que se representan obras de arte en ropa imposibles de llevar. La moda de la Alta Costura y las escenificaciones de la moda parecen haberse convertido en una forma de arte específico, que consiste en diseñar constantemente ideas nuevas sobre el cuerpo humano. (Lehnert, 2000, p. 6-7)

La Alta Costura Objeto a diferencia de la Alta Costura Funcional se transfigura en su estética, rechaza de alguna manera la concepción de lo bello mercantilizado, de lo bello en términos tradicionales, del *glamour*, y respira otros aires, se atreve a otras intenciones, entre ellas: la de denuncia social e histórica, la reivindicación del concepto en la creación de vestimenta y moda, la de afectar la conciencia del ser humano; en suma, la de propiciarle “felicidad”.

Pero no una felicidad restringida al placer, al goce por el goce, tampoco una relacionada con el ideal inalcanzable, sino la felicidad concebida como la manifiesta Lila Azam (2012) en su ensayo sobre Nabokov:

Por felicidad no me refiero a un estado general arrobador de bienestar y satisfacción (¿acaso no es propio solo de las vacas sentir esta clase de satisfacción?). La felicidad de Nabokov es un modo especial de ver, de maravillarse, de captar las cosas; en otras palabras, de atrapar las partículas de luz que bullen a nuestro alrededor. Se encuadra dentro de la definición que hace del arte como curiosidad y éxtasis, un arte que nos incita a la estimulante acción de la conciencia. (p. 19)

El cuerpo vestido, al margen de su dinámica socioeconómica y manipulación mediática se ha construido como una segunda piel y en ocasiones como una primera. Negarse al hecho de la vestimenta como profundo sistema de significación que interviene en las formas en las que se configura al ser humano es negar procesos históricos de subjetivación.



Un traje de ACO⁸ es también una forma de escritura, un relato y una materialización tridimensional de la expresión estética similar a un poema, a un relato, a una escultura y a una pintura, todo simultáneamente -si acaso solo en esto reside un efecto de inmediatez, de velocidad ilusoria-, así también nutre o enferma el cuerpo, lo mismo que una película, una obra de teatro, una fotografía o una habitación.

La Alta Costura así como la moda desde sus orígenes estuvieron movidas por el deseo, el deseo de transportar -como se dijo- una piel distinta, una imagen distinta, en este sentido ocurre una mimesis alterna, casi interdimensional en el sujeto mismo. La ropa es una imitación del cuerpo y, en ocasiones, una imitación de la imitación del cuerpo; esta mimesis podría decirse se da a dos niveles: uno formal-material que está presente en el traje común, incluso en la moda común y una especie de meta-mimesis que imita un cuerpo deseado que aún no se sabe que se desea, esa es la característica esencial de la Alta Costura Objeto, una muestra de lo que está físicamente presente y de lo que no, la fusión exacta cabe en ella sin conflicto constitutivo de la “prenda-concepto-intención”; tal como sucedió con las vanguardias pictóricas, una forma que puede también ser contenido.

⁸ Alta Costura Objeto.



Imagen 11. Viktor & Rolf. 2015. Recuperado de <http://lookandfashion.hola.com/sunnystop/20150819/moda-o-arte/>



Imagen 12. Yeste, Txema. 2015. John Galliano para Martín Margiela. Recuperado de <http://visualjunkie.com/post/127822836808/theatre-model-natasha-poly-photographer>



Imagen 13. John Galliano para Martín Margiela. 2015. Recuperado de https://i-d.vice.com/en_us/article/kzw85n/a-meeting-of-minds-john-galliano-tim-walker-and-grace-coddington



A continuación se tratará de desarrollar los diferentes estados que pueden emerger de la ACO.

1.2.3. Contacto

Allan Moore en torno al arte y a la escritura en una de sus entrevistas expresa:

En mi trabajo de narrador trafico con la ficción, no con la mentira (...) con la narrativa, con el arte, con la escritura es importante que, aunque se esté trabajando con áreas de fantasía totalmente excesiva haya una resonancia emocional. Es importante que una historia suene real a nivel humano, aunque nunca haya ocurrido. (Moore, 2013)

En la obra vestimentaria de ACO -y en cualquier obra artística- es cuando sucede la conexión, un entramado sensual y sígnico que por un momento hace posible un reconocimiento; una sensación de extraña identidad y pertenencia.

Muchas de las manifestaciones artísticas son fugaces a los actos de percepción, están sin estar, se debe a que la conexión buscada por el sujeto que percibe es ajena, “extranjera”; en la ACO el nexo usualmente no se impulsa en un plano de indiferencia sino en uno de apropiación estética, la conexión es anterior a la imagen texturizada, la conexión tiene como intermedio el cuerpo que compartimos todos.

La dimensión de la conexión está gobernada por el Receptor, él es quien decide si la obra prosigue, él se expone a ella, se vuelve multisensorial y es también quien puede arrebatarse su bendición al Emisor. No hay arte sin el otro, no existe el arte fuera de la imagen social o relacional, como expresa Barthes (1987):

El texto está tejido con palabras de doble sentido, que cada individuo comprende de manera unilateral (...) existe alguien que entiende cada una de las



palabras en su duplicidad, y además entiende, por decirlo así, incluso la sordera de los personajes que están hablando ante él: ese alguien es, precisamente, el lector. De esta manera se desvela el sentido total de la escritura: un texto está formado por escrituras múltiples (...) pero existe un lugar en el que se recoge toda esa multiplicidad, y ese lugar no es el autor, como hasta hoy se ha dicho, sino el lector: el lector es el espacio mismo en que se inscriben, sin que se pierda ni una, todas las citas que constituyen una escritura; la unidad del texto no está en su origen, sino en su destino. (p. 73)

1.2.4. Magia

La obra de Alta Costura Objeto pertenece al plano sensible de la magia -aunque no toda la producción de Alta Costura- donde las obras contienen la substancia de lo extraordinario que paradójicamente habita lo natural, no es el emisor solamente el que le da esa característica de sobrenatural, la percibe el receptor, de alguna forma se ha posado con antelación en la obra. Se abre entonces un nuevo terreno de lo sensible, el contacto siempre es semiótico debido a que el traje de ACO es multireferencial y polisémico, en un “trabajo” conjunto se convierte a la obra en símbolo transformándola en culto y la percepción muta en ritual.

La Alta Costura, al formar parte de la moda como corazón de la misma, expone una naturaleza paradójica; por un lado es esencial en ese derroche de fugacidad, en esa velocidad desesperada, pero al mismo tiempo se mantiene, en comparación con la moda que origina, quieta. La reproductibilidad, esencial para la existencia de la moda es su antítesis, en ella la fugacidad se ralentiza y da paso a las formas y a su contenido, no es víctima del tiempo, para ser ella necesita permanecer auténtica, irrepetible, está condenada a transportar una carga histórica y socio-cultural que no puede trasladarla pero sí integrarla a otro sistema vestimentario. El sujeto al enfrentársele le cabe dos reacciones -entre el “eros y el logos” del que habló en su momento Marcuse-: La Animosidad o el



Encantamiento. En cualquiera de los casos hay una transformación de la conciencia, ha tenido lugar la magia:

Hay algo de confusión con respecto a lo que la magia es realmente (...) mirando las descripciones más antiguas de la magia. La magia es sus formas más tempranas es habitualmente designada como “el arte”. Creo que esto es completamente literal. Creo que la magia es arte, y que ese arte, ya sea la escritura, la música, la escultura o cualquier medio es literalmente magia. El arte, al igual que la magia manipula los símbolos, palabras o imágenes, para lograr cambios de conciencia. El verdadero lenguaje de la magia trata tanto de la escritura como del arte y también sobre hechos sobrenaturales. Un libro de hechizos por ejemplo es un modo extravagante de hablar de gramática, de hecho “*cast a spelle*”⁹ en inglés es solamente “*spell*”; deletrear, manipular palabras para cambiar la conciencia de la gente. Por eso creo que un artista o un escritor es lo más cercano que verás a un chamán en el mundo contemporáneo. (Moore, 2013)

1.2.5. Apuntes para una estética de lo bárbaro.

“La moda es el arte a toda velocidad.
La moda es arte a mil kilómetros por hora”
Diego Lara.

“En una era de máquinas,
la costura es uno de los últimos refugios del ser humano:
el personal, el inimitable”.
Christian Dior.

Para Kant lo bello debe juzgarse en términos de desinterés, es decir de ausencia de concepto en un objeto determinado, si este objeto está ligado a su concepto-fin, de él

⁹ La expresión en inglés al traducirse al español se lee: “Lanzar un hechizo” -a pesar de que solamente *cast* se traduce como emitir-. Es decir no es suficiente hechizar, el hechizo parece más efectivo si el lenguaje mismo ayuda a acentuarlo, a asegurar el efecto comunicacional.



emerge un interés, las facultades mentales de la imaginación y el entendimiento se relacionan y se ejecutan de forma lógica lo que lleva al uso del objeto; como resultado de este proceso hay un momento de satisfacción sensorial que no alcanza el grado de belleza ya que solo se queda en el gusto de los sentidos, el gusto de reflexión se desvanece, partiendo de este postulado podría decirse que un traje de Alta Costura Funcional deleita pero no podría juzgarse como obra; esto no sucede, como vimos, con la Alta Costura Objeto que está creado, entre otras intenciones, para la contemplación o admiración. Este sub-segmento de la Alta Costura se caracteriza principalmente porque la funcionalidad pierde importancia en pro del concepto, el traje entonces no está concebido para ser usado sino contemplado y reflexionado, su meta es alterar las emociones del sujeto, brindarle la posibilidad de un juicio estético, de una reflexión. Su oposición respecto de la Alta Costura Funcional la convierte en obra más que en producto.

La Estética de lo Bárbaro se propone como todas aquellas afecciones a los sentidos y al juicio estético que se presentan como “balbuceos”¹⁰, al serlo no pueden ser entendidos o identificados pasando así al plano de lo extraño¹¹ o extranjero. Dichos balbuceos aluden a las manifestaciones estéticas con ausencia y modificaciones de características comúnmente reconocidas como “bellas”, agradables y que, sin embargo, producen deleite y/o placer,

¹⁰ Entiéndase balbuceo, no como vacilación o incapacidad de expresarse claramente; sino desde su origen en lo bárbaro. Aquello que por estar fuera de nuestro alcance somos incapaces de entender o percibir plenamente, entonces el balbuceo proviene de nuestra incapacidad no del otro o del objeto externo “desconocido”.

¹¹ El término extraño usado en el texto hace referencia a la expresión latinoamericana “te extraño”, de forma general se la usa para manifestar “un sentimiento inexplicable pero reconocible” que se experimenta ante la ausencia de algo querido.



curiosidad, diálogo. Al percibirse estos objetos “disonantes”, de alguna manera la imaginación y el entendimiento se relacionan nuevamente en un juego libre -siguiendo con

Kant- así mismo se ignora el fin del objeto como su concepto por lo que el interés también desaparece dejando espacio para el juicio estético. Esto da pie a:

- Los objetos que no se juzgan convencionalmente como bellos también producen goce estético (contemplativo y reflexivo).
- El juicio depende del modo de percibir del sujeto.

El primer enunciado desemboca en la idea metafórica -no analógica- de barbaridad cuyo significado de exceso atroz es el que interesa en cuanto lo bello se banaliza y el placer estético se extiende a otros objetos y cuyas estructuras formales otrora hubieran sido catalogadas como desagradables o indeseables; a esta forma de percibir la llamaremos provisionalmente Interestética (entiéndase *inter* como *entre*: Entre lo bello, como tradicionalmente se conoce, y lo feo, como tradicionalmente se conoce).

La Alta Costura Objeto se inscribe directamente en ella debido a que para su creación debe someterse a la innovación formal y este hecho conlleva modificación en la manera de percibir el objeto así como de asimilarlo; si la moda no cambia deja de existir, su esencia se extingue, el cambio es casi siempre un opuesto a sus modos anteriores y en la Alta Costura Objeto se da de forma más dramática y violenta produciendo objetos que empujan al sujeto receptor a una experiencia estética que pretende sacudirlo. Hay una celebración de lo “impuro”.



Precisamente por todo esto, la moda y su manifestación estética cúspide han sido vistas con desprecio y reproche ya desde las mitologías más antiguas¹². Leopardi en su *Diálogo de la moda y de la Muerte* (1824), escribe:

Moda. Por el amor que le tienes a los siete pecados capitales, detente un poco y mírame.

Muerte. Te miro.

Moda. ¿No me conoces?

(...)

Moda. Soy la Moda, tu hermana.

Muerte. ¿Mi hermana?

Moda. Sí. ¿No te acuerdas de que las dos nacimos de la caducidad?

Moda (...) Digo que nuestra naturaleza y usanza común es la de renovar continuamente el mundo, pero tú desde el principio te lanzaste sobre las personas y la sangre; yo me contento como máximo con las barbas, los cabellos, los vestidos, los bienes domésticos, los palacios y cosas por el estilo. Pero es verdad que a mí no me ha faltado, ni me falta, hacer juegos similares a los tuyos como, por ejemplo, agujerear algunas veces las orejas, otras veces los labios y narices, y rasgarlos con las baratijas que les cuelgo en los huecos; chamuscar la carne de los hombres con sellos candentes que convierto en marcas de belleza; deformar la cabeza de los niños con vendas y otros ingenios, imponiendo la costumbre de que todos los hombres del país deban tener la cabeza de la misma forma, como hice en América y en Asia; lisiar a las personas con el calzado estrecho; dejarlas sin aliento y hacer que se les salgan los ojos por la presión de los corpiños ajustados, y cien cosas más de esta índole. Es más, hablando en general, yo persuado y constriño a los gentilhombres para que soporten cada día miles de fatigas y de molestias, y a menudo dolores y tormentos, e invito a alguno a morir gloriosamente por el amor que me tiene. Esto para no hablar de los dolores de cabeza, de los resfríos, de los flujos de toda clase, de las fiebres cotidianas terciarias, cuaternarias que los hombres se ganan por

¹² El libro del Génesis da cuenta de ello en una de sus interpretaciones más endurecidas. Muchos creyentes asumen que el vestido o el adorno bello que producen placer, deleite son objetos del mal, provienen de los genes de Caín por ser ancestro de Lamec que tuvo dos mujeres Ada (adorno) y Zilá (sombra) y esta una hija Naamá (la complaciente, la que deleita), así dirán que solo las hijas de Caín -rameras- se visten con trajes extravagantes, pertenecen al mundo de la magia y la idolatría.



obedecerme, consintiendo en temblar de frío o en ahogarse de calor según yo lo quiera, protegiéndose los hombros con prendas de lana y el pecho con prendas de tela, al hacer cada cosa a mi manera así sea para el propio daño. *Muerte*. En conclusión, te creo que eres mi hermana.

La Alta Costura Objeto desde la Interestética explora ciertas condiciones que a través del estímulo del objeto reconceptualizado y trasgredido provoca nuevas formas de enfrentamiento con el gusto estético y su experiencia.

En la reconceptualización se despoja al objeto de su concepto inicial por tanto de su finalidad original, lo que afecta también a su fin de origen; la finalidad persiste pero se reestructura, es el mismo traje, puede ser usado pero no se usa, no se sabe cómo, ni se pretende saberlo, por tanto se modifica el momento de la finalidad sin fin de un objeto.

La diseñadora Jana Reena (2014) en una entrevista menciona: “La verdadera invención requiere que nos alejemos de nuestra zona de confort. En la moda, eso significa alejarse de la belleza convencional para llegar a algo nuevo”. El situarse en la moda en el lugar de lo desagradable, de lo feo, de aquellos parámetros que usualmente estarían descalificados por la rama del diseño de modas, ese desplazamiento brusco hacia el lugar desconocido se vuelve necesario para generar desde ese sitio intersticial, propuestas que puedan explorar la condición humana en sus distintas facetas y representaciones. Bajo esta luz, aunque tenue, se proponen las siguientes manifestaciones de ACO.

1.2.6. Lo feo o *ugly*

Es la condición estética de la Alta Costura Objeto que desagrada, el receptor rechaza el estímulo del objeto y la repulsión es instantánea; no obstante, en el mundo de la Alta Costura nada puede ser catalogado como “feo”, es así que se permiten paradojas como la denominación “*ugly chic*” o bello elegante, lo “*ugly-ugly*” no cabe en ella -pueden



existir trajes feos, pero esa no es la intención original de la Alta Costura-. La elaboración del objeto implica la composición de distintos elementos para su constitución (fibra textil, paleta cromática, formas, silueta, joyería, etc.) no todos ellos cumplirían con la condición de fealdad por lo que no se puede constituir un objeto feo en su totalidad, debido a ello lo “*ugly*” puede ser aceptado en la Alta Costura. Esta alta costura es tremendamente contestataria, descoloca el significado de lo bello ante el placer:

Como los colegas de McQueen dicen de él: Él quiso provocar y estimular a la gente, ya sea con el miedo o una reacción a algo feo. Esto es todo lo que él quería; la moda no tiene que ser hermosa. La moda es acerca de estimulación y su efecto poderoso y significativo. (Jana, 2014)



Imagen 14. Alexander McQueen. Invierno 2009. Recuperado de <https://www.vogue.com/fashion-shows/fall-2009-ready-to-wear/alexander-mcqueen/slideshow/collection#9>



Imagen 15. Alexander McQueen. Invierno 2009. Recuperado de <https://www.vogue.com/fashion-shows/fall-2009-ready-to-wear/alexander-mcqueen/slideshow/collection#9>



1.2.7. Lo raro o *weird*

Es la condición estética de la Alta Costura que no desagrada sino extraña. En lo “*weird*” está presente la rareza, el objeto no termina de ser juzgado como estético porque no se sabe si fascina o desagrada, el objeto con esta característica plantea una duda de gusto, la duda no permite llegar al goce estético o al disgusto estético, exige del entendimiento y de la imaginación del sujeto varias “revisiones”. A la larga el sujeto podrá decidir si el objeto es *Ugly-Weird* o *Glam-Weird*, aunque puede también quebrar el juicio estético e incapacitarlo.

1.2.8. La fascinación o *glam*

La fascinación es la condición estética de la Alta Costura que produce como placer estético el sobrecogimiento. Cuando una manifestación de Alta Costura Objeto evoca la fascinación en el sujeto, podría decirse, entra en un estado de encantamiento.

John Berger en el libro *Modos de Ver* (2005) hace referencia a la fascinación como producto de la publicidad, dice:

La fascinación radica en ese ser envidiado. Y la publicidad es el proceso de fabricar fascinación (...) El poder de la fascinación reside en su supuesta felicidad (...) Esto explica la mirada ausente, perdida, de tantas imágenes fascinantes. Miran por encima de las miradas de envidia que las sostienen (...) La fascinación no puede existir sin que la envidia social de las personas sea una emoción común y generalizada. La sociedad industrial que ha avanzado hacia la democracia y se ha detenido a medio camino es la sociedad ideal para generar una emoción así. La persecución de la felicidad individual está reconocida como un derecho universal. (p. 146)

Ciertamente, esta no es la fascinación de la Alta Costura Objeto, si bien en algún momento podría producir una especie de “felicidad” a partir del encantamiento, este no



anula al sujeto ni le manipula, le traslada de un estado de deleite, a un estado de placer, en este traslado se produce un sobrecogimiento.

La naturaleza al ser transformada en objeto no necesariamente le hereda su esencia, un lápiz generalmente deja de ser un árbol y pierde las connotaciones y las ideas de belleza presentes en el árbol. Existen dos formas de percibir: Una primera ante la materialidad que nos rodea sin intervención del ser humano, es decir la naturaleza, y otra ante los objetos transformados. La Alta Costura Objeto que está dentro del dominio de la fascinación, como preludio del sobrecogimiento promueve una atracción inexplicable e inevitable hacia el objeto elaborado debido a que este encierra en sí las dos formas de percepción, mantiene un poco de su origen natural pero también es y expresa independiente de él.

1.2.9. La barbaridad.

La barbaridad estética produce un importante efecto: el sujeto estetiza tanto el entorno para otros sujetos y para sí mismo que hay una estetización cada vez más vertiginosa y absorbente del entorno objetual¹³; el placer estético se vulgariza menguando su fuerza, lo que hace necesario buscar otras maneras que mantengan la facultad del juicio estético, que desacralicen lo bello en los modelos mentales y explore otros medios de

¹³ Cabe destacar que la relación que el sujeto mantiene con los objetos que le rodean es compleja debido a que estos ocupan grandes porciones de su espacio y tiempo, dicho de otra forma, ocupan su realidad y la determina en varios aspectos.



expresión. Una nueva actitud hacia la belleza -como diría Steel refiriéndose a lo que la moda y la Alta Costura hacen- o “Una belleza nueva”¹⁴.

En el segundo enunciado -El juicio depende del modo de percibir del sujeto- el juicio estético evidentemente depende del sujeto, pero este juicio no es puro, está condicionado, si bien no directamente por la experiencia sí por el entorno, la percepción misma está influida por el contexto, por el espacio en el que el sujeto se desarrolla:

Nunca miramos solo una cosa; siempre miramos la relación entre las cosas y nosotros mismos (...) toda imagen encarna un modo de ver (...) Sin embargo, aunque toda imagen encarna un modo de ver, nuestra percepción o apreciación de una imagen depende también de nuestro propio modo de ver (...) La gente mira de una manera que está condicionada por toda una serie de hipótesis aprendidas acerca del arte: La belleza, la verdad, el gusto, la civilización, el genio, etcétera. (Berger, 2005, p. 5)

La percepción de un tipo de belleza se acentúa con la costumbre, con la exposición constante a determinados estímulos, a partir de ello, generalmente los “formadores” aquellos que dan las formas estéticas¹⁵ a los objetos se desempeñan en un canon, una arbitrariedad estética. Una belleza distorsionada surge, generalmente, de la innovación, de la experimentación, la mente altera el significado de la percepción basándose en sistemas de significación contruidos colectivamente y entendidos de forma individual para luego aplicarlos a un colectivo.

¹⁴ También es el nombre de un programa de televisión de entrevistas, dirigido por el chileno Cristian Warnken.

¹⁵ Forma Estética: cualquier transformación de la materia, cualquier proyección de la mente transformando la materia que altere los sentidos.



La Alta Costura Objeto no está restringida a los sentidos, va más allá, se integra al ser humano, a su parte más cercana con el mundo: su cuerpo; por tanto la experiencia estética se derrama en todos o en la mayoría de los sentidos. Cuando el “*show*” se completa existe la posibilidad de una experiencia integral, el objeto se puede oler, tocar, a veces saborear, se lo puede oír y sobre todo, “portar”, la experiencia “*cyborg*” del arte de una forma que no es novedosa en la vestimenta sino que la constituye. No es solo un objeto que se ve y no se toca, se lo lleva como si fuera cabello o uñas. Entonces sucede la memoria, la experiencia estética se reproduce en el recuerdo del gusto, permanente en la mente como un registro estético inalterable.

Lo verdaderamente importante -y esta es una postura ideológica particular- no es lo que pretende dar el emisor/artista sino lo que el receptor transforma: en algún momento de la experiencia estética el emisor/artista (hoy comunicador) es también en un momento un receptor, podríamos aventurarnos a decir que es uno de segundo orden, luego está el receptor de primer orden, aquel que percibe lo que ya se ha preconfigurado a través del receptor de segundo orden.

La preconfiguración refiere a una transformación en el tiempo y el espacio de un objeto, la modificación o mutación del mismo en objeto estético intencional. Ya no es lo bello persé como objeto existente en la naturaleza (una cascada por ejemplo) sino es la naturaleza intervenida, una reconfiguración de lo bello o feo en primera instancia, esta reconfiguración pertenece al mundo de la expresión o al mundo del arte.

La manipulación del objeto, por tanto de la expresión, influirá en cierta medida en la recepción del receptor de primer orden. Aquí es donde interfiere su contexto, su espacio y



tiempo particulares, las ideas de belleza o de fealdad, lo agradable o desagradable se perciben según el contexto y el espacio codificado.

1.3. Los *Fashionartefacts*

El Central Saint Martins es una de las escuelas más prestigiosas de diseño de modas en el mundo, sus aulas han albergado a diseñadores de la talla como John Galiano, Alexander McQueen, Hussein Chalaya, Stella McCartney. La institución ha moldeado gran parte de la moda inglesa y le ha dado una estética particular. La marca de la moda inglesa contemporánea es la de la trasgresión, la propuesta conceptual y esto lo debe en gran medida a su escuela de diseño.

La Universidad de Artes de Londres (UAL) alberga también el London College of Fashion, colegio que ha venido desarrollando su internacionalmente conocido programa de MA en *Fashion Artefact*, el programa sobresale por su enfoque filosófico y práctico vinculado con los procesos del trabajo artístico, el problema de investigación es similar al problema de investigación artística, se evade la desconexión con uno mismo como diseñador y, por el contrario, se trata de que los trabajos sean casi autobiográficos. El equipo de trabajo, según la página de información del programa, está compuesto por artesanos y diseñadores además de propiciar una relación casi siamesa con los procesos del arte además de no temerle a la experimentación:

Mi colección final es autobiográfica. He vivido con un dolor crónico en mi cuello, hombros y espalda por diez años. En mi investigación y desde la experiencia personal, he encontrado que el dolor crónico puede ser una identidad de las personas que lo posen. Traduje mi experiencia de este dolor en seis esculturas corporales.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Cada una de las seis esculturas refleja mi experiencia con el dolor durante diferentes estaciones (...) Estudié Diseño de Modas. Durante mi primer año (...) tuve menos interés en el diseño de moda y más interés en la moda conceptual. (Anne Fleur Van Der Vloed. Estudiante del programa 2017)



Imagen 16. Anne Fleur Van Der Vloed. Positionind body & sculpture. Recuperado de <http://showtime.arts.ac.uk/mafvandervloed>



Imagen 17. Anne Fleur Van Der Vloed. Positionind body & sculpture. Recuperado de <http://showtime.arts.ac.uk/mafvandervloed>

Este es el texto con el que se describe el programa de maestría:

Creemos que la moda es una de las formas más influyentes de expresión en la cultura contemporánea, que actúa como un reflejo de nuestro comportamiento social. Definimos artefacto de moda como una metáfora postmoderna de lo que ocurre en la sociedad actual. Consideración del artefacto de moda en sus contextos teóricos y sociales nos permite hacerse una idea de los significados subyacentes complejos y abrirlos para el debate y la contemplación”. (MA. Fashion Artefacts, 2017)



Imagen18. Fashion Artefacts. Daniel Ramos Obregón. Recuperado de <http://showtime.arts.ac.uk/danielramoso>



Imagen 19. Artefact #7. Lengua. Daniel Ramos Obregón. Recuperado de <http://showtime.arts.ac.uk/danielramoso>



Ilustración 20. López, Adolfo. 2012. Amar a lo bestia. Joyería contemporánea por Rodrigo Acosta. Recuperado de <http://www.acostarodrigo.com/p/trabajos.html>



1.4. Reflexiones de la condición humana a través de la vestimenta/moda

Podría decirse que toda la historia del diseño y del arte se basan en la condición humana, el tema de la condición humana es el leitmotiv de expresiones artísticas como la literatura y el teatro en donde un sujeto es casi siempre expuesto a un conflicto (la libertad, la identidad, la justicia, el cuerpo, el alma, la movilidad humana, la felicidad, el placer, la muerte, el género, los vínculos sociales, el amor, la satisfacción económica, lo familiar, los estadios de la vida humana: infancia, madurez, vejez, etc.) y a un objetivo que desea alcanzar. Sin duda es un término amplio y complejo que tratado como categoría filosófica ha sido largamente estudiado. Dentro del campo de la filosofía de Martin Heidegger en “Ser y Tiempo” trata el tema del ser para la muerte, en donde se pretende que con el conocimiento de que esta es irremediable e inevitable, se le dé a la vida propia un sentido profundo. Así mismo Hannah Arendt, Jean Paul Sartre, Erich Fromm entre otros han tratado el tema.

Grosso modo podría aventurarse una idea de lo que más o menos abarca la condición humana y es a brevísimos rasgos, la forma en la que somos en el mundo; el término entendido de esta manera engloba la existencia humana, el existir humano que se va moldeando en contextos específicos, trata de abarcar la totalidad del ser humano, aborda su aspecto biológico, cultural, emocional, social. La manera en la que se vive como un individuo que se repliega en contextos específicos, un ser que se busca constantemente.



Desde el diseño de vestimenta hay diseñadores que han reflexionado el tema de la condición humana y que los ha caracterizado a lo largo de su carrera, su postura ideológica llegó a convertirse en estilo, incluso en marca. Como una muestra de ello se hablará de cuatro diseñadores en los que los temas que competen a la condición humana han dado profundidad -incluso dentro del sistema de la moda- a las reflexiones sobre la vestimenta como superficie de expresión creativa. Se contextualizará a los diseñadores en la época en la que comenzaron a sobresalir así como una breve reseña de su trabajo.

1.4.1. Rei Kawakubo y Yohji Yamamoto

Años 80

Los años ochenta entran a la historia de la moda por su singular forma de rendirle culto al cuerpo y al dinero, por ser la década de las apariencias como reflejo del éxito económico de su nueva generación.

El culto al cuerpo fue rendido gracias a prendas ceñidas, sacando el *look* del gimnasio a la calle: camisetas, *leggings*, zapatillas, vinchas de colores. Otro *look* que caló especialmente en las mujeres fue el de ejecutiva elegante pero imponente, una silueta que mostraba una mujer que luchaba por abrirse espacios laborales en ocupaciones mayormente realizadas y permitidas realizar por hombres.

Los diseñadores adquieren una popularidad importante destronando incluso a estrellas de la música, es la década en donde se gestan las *top model*. También es el nido de las llamadas víctimas de la moda o *fashion victims* -situación que Franco Moschino ironizaría en sus colecciones- la consigna era simple: había que estar “in” a toda costa.



El despliegue de propuestas y el consumo vehemente hicieron de los años ochenta los años de la ostentación, la jactancia y grandes dosis de “humor ácido” en la moda. También en esta década se abre paso la moda conceptual.

Rei Kawakubo

(1942)



Imagen 21. Rei Kawakubo. *The Art of the In-Between*. Recuperado de <https://www.yatzer.com/rei-kawakubo-met-costume-institute>

Rei Kawakubo nació en Tokio y estudió Filosofía y Letras en la Universidad de Keio en su ciudad natal. En la década del sesenta trabajó para el diseñador japonés Asahi Kasei y fue a partir de ello que su interés se volcó al mundo de la moda. Su emblemática



firma llamada *Comme des Garçons* -cuya traducción al español es: como chicos- la fundó en la década del setenta, incluyendo en su oferta ropa femenina y masculina, con una paleta predominantemente negra, color que en la época no gozaba de tanta popularidad como en las venideras, llegando a proponer una gama de más de diez negros diferentes.

Su marca y sus creaciones se caracterizan por concebir la vestimenta con un estilo aparentemente sin estructura fija lo que le ganó el sinónimo de “antimoda”. Crítica del glamour impuesto por occidente así como el esquema tradicional de lo bello, su mayor desobediencia está en la transformación de la silueta, acudiendo a representar cuerpos “inaceptables” o rechazados en la cultura occidental. Sus colecciones son una contracorriente de la moda.

Fue su desfile en París en 1981 el que le dio renombre internacional, mismo que impresionó por sus propuestas que simulaban pobreza: ruedos sin coser, prendas agujereadas, desestructuradas, bajos irregulares, prendas al revés mostrando las costuras y la construcción interior de la prenda. Quizás gran parte de su concepción del diseño de vestimenta se deba a su formación académica en artes, es inevitable pensar que ese bagaje ha influido en su estética, se convirtió gracias a su visión en una intelectual de la moda, al igual que sus contemporáneos Miyake y Yamamoto.

Kawakubo explora además los estigmas decimonónicos de belleza, haciendo de la deformación y de la fealdad un punto de partida para sus colecciones que pueden considerarse una crítica social.



Yohji Yamamoto

(1943)



Imagen 22. Yohji Yamamoto. 1986. Recuperado de <https://i.pinimg.com/originals/01/a5/26/01a5265091acbc8f9ce84569628812df.jpg>

Nació en Tokio y estudió Derecho en la Universidad de Keio. Con la intención de ayudar a su madre modista decidió inmiscuirse en la moda para lo cual acudió al Colegio de Moda “Bunka Fukuso Gakuin”. A lo largo de su carrera se ha ganado el apelativo de poeta, intelectual o artista de la moda por su forma de concebir las líneas y las siluetas corporales a través del traje, además de su sensibilidad ante las propuestas monocromáticas.



Se desempeñó como diseñador *freelance*, inaugurando en los años setenta su propia marca, su primera colección femenina la lanzó a principios de esa misma década y la de hombres a finales de la misma década.

Su éxito llegó en los ochentas a París donde su colección generó diversas opiniones. Vogue nombró su ropa como “Chic Oblicuo” y se la explicó como: “El arte de lo inesperado, texturas de lava deformes y descoordinadas, un desaliño más calculado con nudos” (Watson, 2004).

Otras publicaciones afirmaban que con la llegada a la moda de Yamamoto como de Kawakubo llegaba el fin del mundo, tardaron un par de años en comprender que lo que Yamamoto proponía era innovación y un despliegue poético en sus creaciones. Pronto se pudo pensar su estilo como inesperado dada la desestructuración y la deconstrucción de las formas que usa, además del trabajo con importantes volúmenes y géneros textiles que simulaban haber sido usados, su mayor referente fueron las prendas de trabajo orientales.

Yamamoto suele manifestar que “odia la moda” (aunque esté dentro de ella y la haga circular exitosamente, además de colaborar con una marca de moda masiva como es Adidas con su línea Y-3), critica su naturaleza evasiva, repudia su inclinación a lo desechable y a lo efímero; por todo ello prefiere llamarse un “*dressmaker*”, un artesano de la moda. Su forma de concebir la vestimenta, lo mismo que Kawakubo gira en torno a temas históricos y filosóficos, teniendo temas constantes como el de la identidad en el trabajo de Yamamoto, ha manifestado que hace vestimenta que sirva como armaduras para evitar miradas maliciosas o que desea soltar a partir de las siluetas que usa.



1.4.2. Alexander McQueen y Hussein Chalayan

Años 90

La consigna fue buscar la autenticidad y nuevas formas de consumo. Los noventa tomaron referencias eclécticas, y la vanguardia nació en los laboratorios de estilo, la moda experimental, o directamente en el vestir espontáneo de las tribus urbanas. (Pinto, 2005, p. 146).

La última década del Siglo XX se caracterizó por una respuesta necesariamente contraria a la opulencia y ostentación vivida en los años ochenta. Los diseñadores produjeron un nuevo aire, se volcaron a lo auténtico. Todo el derroche de los años ochenta desembocó en el estilo *grunge*, cuya ideología estuvo en contra del consumismo salvaje y de lo superficial, tal disconformidad estuvo reflejada en camisas a cuadros, grandes botines, vestidos largos que no ceñían el cuerpo.

La década del noventa no solo fue la década que vio ese estilo relajado y desgarrado, también fue testigo del boom del minimalismo, la gracia de lo simple; introdujeron la mezcla entre occidente y las etnias de oriente, y, por otro lado, estaba el estilo estereotipado de la *femme fatale*. Otra de las características e innovaciones de esta década que también estará presente en el siglo siguiente es la presencia de la tecnología, visible en la prendas y palpables en los géneros textiles. A esta inclinación por lo tecnológico se le denominó moda *cyber* a la que Hussein Chalayan daría un giro con su ropa animatrónica.



Alexander McQueen

(1969 – 2010)



Imagen 23. Alexander McQueen. Savage Beauty. Recuperado de <https://i.pinimg.com/originals/57/c2/b7/57c2b78405fb95f27e7bdefb669317e8.jpg>

Quizá el epíteto más popular para Alexander McQueen, fue el de muchacho terrible de la moda, debido a su forma de diseñar vestimenta. Nació en Londres, hijo de una familia perteneciente al barrio obrero, también se le decía el Hooligan de la moda inglesa por sus trajes “brutales”, “bestiales”. Sus primeros trabajos los realizó en la prestigiosa casa de sastrería Anderson & Shepard de la Savile Row, allí aprendió la perfección del corte inglés y técnicas de confección, posteriormente trabajó para casas dedicadas a la



elaboración de vestuario para obras de teatro; todo este bagaje se vería reflejado a lo largo de su carrera, con dramáticas propuestas en cortes perfectos y elaboración precisa.

Cursó estudios en el Central St. Martins College, la colección realizada para su graduación sedujo a la editora de la Vogue UK, Isabella Blow, quien no se cansó de promover el talento de McQueen. Obtuvo el premio a mejor diseñador británico del año en 1996, 1997 -honor que compartiría con Galliano- y 2001. En 1997 sucedió a John Galliano en Givenchy, unión que no dio buen término, McQueen habló de la limitación creativa que tenía en la firma así como el filoso comentario hacia el fundador de Givenchy, tildándolo de irrelevante.

En 2002 el grupo Gucci compró una parte de la marca Alexander McQueen, situación que en sus inicios dio muy buenos frutos y libertad creativa al diseñador, pero que con el tiempo se vería deteriorada debido a los pocos ingresos monetarios que generaban las propuestas del diseñador por lo que tuvo que diseñar dentro del RTW¹⁶ e introducirse en el mundo de las fragancias y los accesorios.

El estilo turbio, desasosegado y estremecedor de este diseñador provocó que la revista Vogue le nombrara como uno de los diseñadores más revolucionarios. Sus propuestas oníricas dieron vida a pasarelas teatrales y taciturnas, verdaderos performances plagados de misterio, de tribulaciones poco convencionales en el ámbito de la moda.

Su atención casi psicótica a los detalles, la imaginación desbordante y la certeza de que no existen límites daban como resultado prendas que para los críticos y los amantes de la moda eran imposible no atesorar y recordar (...) “Nadie que haya asistido alguna vez a un desfile de McQueen puede pensar que la moda es superficial” (...) Es sin duda injusto referirse a ellos sólo como grandes aparatajes pirotécnicos, porque siempre fueron, por sobre todo, el lazo, la conclusión y la

¹⁶ Las siglas RTW hacen referencia al segmento del vestir que en inglés se conoce como Ready to Wear. Es una sigla obligatoria para referirse al segmento de ropa casual o de ropa que se produce en serie. Otra expresión que designa lo mismo y que también tiene un uso generalizado en el léxico de la moda es Prêt-à-porter, que al igual que el inglés significa listo para usar.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

muestra final de las ideas que Alexander McQueen tenía en la cabeza. (Viste la calle, 2010)

La fealdad, la angustia, lo gótico y el erotismo fueron el leitmotiv del imaginario intenso de McQueen, sumados a su fuerte carácter y sus atrevidas críticas al mundo de la moda.

McQueen se suicidó en febrero de 2010.

Hussein Chalayan

(1970)



Imagen 24. Hussein Chalayan. *Burka*. 1996. Recuperado de <http://ilikecatsmorethanpeople.blogspot.com/2010/11/hussein-chalayan-burka-1996.html>



Se hace hincapié en el trabajo y el proceso de Hussein Chalayan, debido a que su forma de trabajo constituye uno de los referentes principales para el desarrollo de la obra que en esta investigación se llevó a cabo.

Uno de sus grandes “mantras” es: “No soy una persona de moda o de arte. Soy una persona de ideas, pero si se requiere nombrarme de alguna manera podría ser un *fashionartist*”, frase que repite con constancia debido a que suelen preguntarle qué es, si artista o diseñador, etiquetas, que como ya se mencionó en líneas anteriores, le parecen ridículas e incluso limitantes. Watson (2004) va a escribir sobre él: “Hussein Chalayan ha roto el molde de la moda británica siendo un minimalista discreto en vez de un rebelde sin causa. Es el único que compite intelectualmente con Comme des Garçons”.

Es importante actualizar la cita, el trabajo de Chalayan no compite, desde hace ya algunos años, intelectualmente con el de Comme des Garçons, se ha movilizado a otros campos y temáticas, ha indagado profusamente temas que le significan problemas y búsquedas propias (desplazamientos humanos, migraciones, velocidad, tecnología, el cuerpo en movimiento, el tiempo)

Nació en Chipre, de niño emigró a Londres en donde estudió posteriormente en el Central St. Martins College of Arts and Design. La colección que realizó para graduarse fue reveladora en cuanto a los pasos que seguiría este diseñador dentro de la industria, la realizó en seda cubierta de tierra, efecto que consiguió al enterrar las prendas semanas antes de la presentación, la colección tuvo gran acogida comercial y fue la que detonó su carrera.

Considerado el diseñador más vanguardista y visionario de la moda actual, sincronizado con la época en la que vive y crea, ha llevado a las pasarelas las más



entusiastas propuestas tecnológicas dentro de la moda, lo que le ha valido no solo la fama de diseñador también la de artista.

A pesar de haber manifestado que tanto lo conceptual como lo experimental son palabras terribles para él, se le etiqueta como un diseñador cerebral, que conceptualiza tanto sus propuestas como los performance a través de los cuales las presenta. Enigmático, investigador, tecnológico, obsesionado con lo que no se ha hecho y se está por hacer, con no volver los ojos atrás; se alimenta de referentes antropológicos, filosóficos, tecnológicos y arquitectónicos. En algunas ocasiones ha mencionado: “Me importa más trabajar con el cuerpo, el espacio y la identidad cultural”.

Es el creador de la ropa animatrónica, es decir prendas que gracias a la tecnología adquieren movimientos generados por la manipulación humana. Sus colecciones son una tríada de moda, ciencia y arte, además de una profunda carga filosófica, el resultado: espacios que acogen ropa futurista, no solo en la estética mínima y luminosa, también en los nanotejidos o dispositivos electrónicos que generan sonido, luz y movimiento, conectando como ningún otro la tecnología con el cuerpo, y al cuerpo con un contexto determinado, ya sea la multiculturalidad, las circunstancias de la vida cotidiana o los fenómenos naturales.

Fue escogido como diseñador creativo de la marca de ropa y accesorios deportivos Puma. El museo de Londres le dedicó una retrospectiva de su trabajo y en 2002 fue nombrado diseñador británico del año. Sus obras se han exhibido en la 51 Bial de Venecia, el Institute of Contemporary Arts de Londres, en el Musée de la Mode del Louvre.

La percepción del tiempo en la moda/vestimenta es por redundancia vertiginosa, si existe una máquina del tiempo a la que todos asistimos ese es el proceso de la moda en la



vestimenta. Mucho antes de que llevemos –si seguimos las temporadas- los zapatos de “moda”, el color de “tendencia”, antes de que queramos estar “In” ya estamos “Out”, siempre atrasados, una dinámica de Lélape y Zorra teumesia; las denominadas víctimas de la moda tratan de que ese atraso sea el menor posible cayendo en su frenético del que tanto escribió en su momento Simmel, desvaneciéndose en un *momentum* esquizofrénico, ya no es una cuestión de aceptación social, de identidad o distinción, es una sensación de pérdida constante, de despojo constante.

El sector textil, las casas de moda, los productores de insumos, todos ellos ya han viajado en el tiempo, hacia el futuro, no hay forma de retroceder en la moda, incluso el recuerdo del pasado es un futuro tajante, ellos ahora saben con claridad qué venderán en el 2018 por ejemplo.

La moda no se puede detener, es, como bien escribió Leopardi, hermana de la muerte y ésta es inexorable en su marcha. La moda siempre está adelantada, siempre está más allá, no puede detenerse, no quiere detenerse, el solo apego al instante devendría en aniquilamiento; la propuesta de Chalayan la adelanta aún más, va más allá de su carrera fulminante, lo animatrónico le da más modernidad a lo que ya es en exceso moderno, en exceso actual.

Hussein Chalayan que a través de la vestimenta reflexiona en torno al ser humano, su estética vestimentaria no se concentra del todo en tendencias, la industria o el glamur, a pesar de la fuerza implacable del sistema de la moda, en el que sin duda se mueve, también promueve con sus creaciones una reflexión política, social, cultural, está intensamente comprometido con los sucesos relevantes de su tiempo y contexto, tal como lo expresa en una entrevista de junio de 2014 con Pamela Golbin: “Creo que soy un contador de historias



a través de la ropa...Un diseñador holístico...Generalmente estoy interesado en el mundo...en la historia, la vida social, en el cuerpo”.

La obra de Chalayan es entonces una narración continua, sincrónica y diacrónica, un relato que va con su tiempo y a través de él, su forma particular, rigurosa y punzante de manifestar los sucesos de su entorno abarcan temas de preocupación contemporánea como la religión, las barreras limítrofes nacionalistas, la movilidad humana tanto en términos biológicos como en desplazamientos hacia otros territorios, la velocidad y el tiempo.

La reflexión de la condición humana a través de la vestimenta se ha expresado especialmente en los diseñadores de lo que considero podría comprenderse como ya se he escrito en líneas anteriores, Alta Costura Objeto o *Fashionart*. La flexibilidad conceptual y expresiva que permite este segmento del diseño de indumentaria ofrece la posibilidad de ir más allá del sistema productivo de la moda –aunque sea un instante, aunque signifique un desliz ilusorio- y retomar al vestido como “hábito”, investirlo de significado, talvez propiciarle un fin más allá de la “superficie”.

La Alta Costura Objeto a diferencia de la Alta Costura Funcional respira otros aires, se atreve a otras intenciones, entre ellas la de denuncia social e histórica y principalmente la de afectar la conciencia del ser humano, trata de subvertir desde su propio centro.



Ilustración 25. Captura de pantalla realizada por la autora. "Esta idea es el mejor ejemplo de como un pensamiento puede vivir en tres formas de expresión. En una gallería, en un desfile de modas, y en un producto accesible y usable" Hussein Chalayan.



CAPÍTULO II

METODOLOGÍA ALTEROTÓPICA

2.1. El Vestido Fantasma

¿Qué es un fantasma? Si se realiza una búsqueda rápida en la red el término desprende los siguientes significados: figura irreal, incorpórea, que alguien cree ver. Imagen o idea irreal creada por la imaginación, especialmente la que está impresa en la memoria de forma atormentadora, esta acepción coincide con la interpretación que le da el psicoanálisis al término como un secreto inconfesable que atormenta a quien lo guarda. Fantasma también es aquello que tiene una existencia poco precisa, por ello dudosa, la RAE manifiesta, entre otras definiciones, que es algo inexistente o falso; al relacionar el término a un lugar refiere a aquel espacio deshabitado, en todo caso abandonado.

La palabra directa con la que se expande el sentido del término fantasma es aparición, ampliación dada por su raíz griega, es entonces un no vivo que sin embargo se puede percibir, es un ser que ha muerto, portador de una no vida, un deambular. Todas estas definiciones o comprensiones, a excepción de la que proviene del psicoanálisis, implican a algo irreal que se aparece, que se puede percibir, que todavía brilla, pero que carece de vida. Desde esta perspectiva se enfatiza en esta sección del texto el reflexionar en torno a lo que es un Vestido Fantasma, es decir un vestido que no ha sido habitado-en el sentido que se desarrollará más adelante- un vestido que refleja a un qué y no a un quién; este vestido es aquel que está creado por un diseñador de modas dentro de las exigencias de su sistema, especialmente en su dinámica contemporánea de Moda Rápida.



Cuando se diseña desde el paradigma cliente, se asume que este es únicamente aquel que requiere los servicios de un profesional en un campo específico para satisfacer sus necesidades, desde la idea de cliente poco a poco se va estandarizando a la persona, se tiene en mente a un individuo como parte de una masa homogénea y moldeable susceptible de predicciones, la persona se convierte en un grupo objetivo segmentado identificado como mercado objetivo analizado generalmente no por los diseñadores sino por los analistas de mercado, la segmentación se da generalmente por su capacidad de consumo, clase social, edad, género, contextura física, al respecto:

...Algunas veces se pide al estudiante que imagine que está diseñando para un tipo específico de cliente –de una cierta talla, edad y género-, un individuo que tiene un ideal físico o es una fuente de inspiración. Puede ser un amigo, modelo, estrella de cine, etcétera, con el que elabore un perfil de cliente, incluyendo elementos como formación, trabajo, casa, estilo de vida y poder adquisitivo. Lo importante es escoger a alguien que pueda imaginar vistiendo sus diseños con el máximo impacto. (Jenkyn Jones, 2002, p. 140)

Un cliente en el diseño de modas es una persona a la que, con ayuda de la publicidad, se va a vender a toda costa una fantasía, un mediador entre el éxito de la mercancía y quien la concibió, hay una búsqueda insaciable por el cliente manipulable, desde esa perspectiva mucho del diseño de modas actual diseñaría entonces no para personas, sino para fantasmas, en “general y abstracto”, se crea para seres que no existen, no cotidianos, que son suposición, adjetivos, metáforas, prototipos.

Hay una tragedia de olvido en el diseño de modas, se diseña para el olvido cuando se lo hace para la gente pensada como masa moldeable, se olvida a la persona al momento de abstraer, toma protagonismo la forma vestido desde los estándares que la demanden, ese ser concreto que es la persona se va difuminando, se reduce a los aspectos formales y a la



exigencias del mercado, se va generalizando, de esta manera hay un desplazamiento de la persona que va a portar, se viste directamente a la multitud y en este sentido la moda entra en una dinámica homogenizante.

De hecho la figura del diseñador de modas que emergió con el “listo para usar” nació para vestir a las masas: “La moda joven se convirtió en un negocio gracias al *prêt-à-porter*, y fue entonces cuando surgió la figura del diseñador de moda, especialista en concebir prendas para ser confeccionadas en serie, que trabaja para una marca de confección” (San Martín 32) en este punto se puede notar que se pretendía una clara diferenciación entre el diseñador de alta costura y el diseñador de “listo para usar”, como prueba de ello es célebre la postura de Cristóbal Balenciaga al preferir cerrar su casa de alta costura antes que diseñar en serie; no obstante, en la década del setenta surgió la figura del “creador de moda”, es decir un autor, los diseñadores comenzaron a movilizar su nombre como marca (San Martín 32) enfatizando en un estilo propio que pudiera distinguirlos entre sí y tratando de expandirse, este esfuerzo por ganar terreno en el mercado cala sin dificultad en la industria de la moda.

En 2014 Li Edelkoort, una de las cazadoras de tendencias más influyentes en el mundo de la moda occidental publicó su manifiesto *antifashion* como una propuesta para la siguiente década, el manifiesto titulado: “Anti_Fashion. Un manifiesto por la siguiente década. Diez razones por las que el sistema de la moda es obsoleto” abarcaba algunas aristas que se entrecruzan en la producción de moda, entre ellas la educación, en torno a esto escribe:

Los institutos, academias, y universidades alrededor del mundo entrenan a sus estudiantes para convertirse en diseñadores de pasarelas, con un alto grado de



individualidad, estrellas y divas para ser descubiertos por marcas de lujo (...) Las escuelas de moda están respondiendo a la actual demanda de lujo y mercado forzando a sus estudiantes a diseñar no solo ropa sino accesorios, joyas, ropa interior y un logo (...) entonces el tiempo queda corto, el proceso se comprime (...) ya no queda tiempo para considerar enfoques conceptuales (...) no queda tiempo para trascender la tendencia dominante (...) Las marcas necesitan diseñadores estrellas como el fútbol necesita jugadores estrellas. Los diseñadores estrellas ya no conocen como crear lo que en algún momento se conoció como moda.

Si bien la autora es una cazadora de tendencias y la tendencia suele ser una de las causas más importantes para la estabilidad del sistema de la moda, el manifiesto pone el dedo en la llaga en la forma en la que se trabaja actualmente el diseño relacionado con la indumentaria/moda.

En una entrevista acerca del tema educación (video sin registro de año, circulación libre en la red) Noam Chomsky expresa que la educación dejó de perseguir las intenciones propias de la investigación, del descubrimiento, de la consciencia, la educación en varias instancias pasa a ser un sitio de adoctrinamiento. Pero ese adoctrinamiento no viene únicamente desde esa dirección, se da de formas menos obvias, con prácticas más sutiles, las caricaturas animadas son buena muestra de ello.

En la caricatura diseñada para el consumo infantil “Mi pequeño pony” hay varios capítulos dedicados a la moda (“Arte del vestido”, “Moda Pony”, “Boutique Canterlot”), a su consumo, con un enfoque en el diseñador de modas. Especialmente el capítulo “Boutique Canterlot” (Capítulo 14, temporada 5) trata de “aquello” que es un diseñador de modas, lo que tiene que hacer y cómo, el personaje poni que hace las veces de diseñadora personifica el estereotipo académico e industrial que se suele tener del diseñador, alguien que solo se ocupa, a veces arbitrariamente, por escoger hilos, botones y géneros textiles,



inspiraciones fútiles y livianas como la ventana del palacio real para vestir a la princesa poni que dará como resultado el vestido princesa que todas las ponis desean obtener con locura; especialmente este capítulo es intrigante, en algún momento la poni diseñadora siente que ha traicionado su vocación cuando tiene que producir cien vestidos iguales dada la popularidad del modelo “princesa”, decide entonces renunciar a la cadena de producción que le propone su asistente de marketing y seguir con su boutique en términos más artesanales, ofertar otras creaciones aunque el proceso sea el mismo, trabajar con las mismas motivaciones para otras poni que siguen queriendo ser princesas, al final se burlan de una poni “talla grande” calificándola indirectamente de ilusa, también redime a su asistente de ventas...en fin...toda una perla¹⁷.

Sue Jenkyn Jones, autora del libro “Diseño de Moda” (2002) escribe una lista de cualidades y habilidades personales que debe tener un diseñador de modas, y que por la magnitud de lo que dice transcribo todo el texto:

Aceptar riesgos: Emprendedor, perspicaz, habilidad empresarial. Ambición: Una fuerte voluntad para progresar práctica, conceptual y económicamente. Artística, habilidades bidimensionales. Facilidad para visualizar, dibujar, pintar en dos dimensiones. Artística, habilidades tridimensionales. Facilidad para materializar las ideas en tres dimensiones con materiales. Encanto Caerles bien a los otros, buena comunicación; facilidad para cooperar.

Compromiso Trabajador, dispuesto a aprender, preparado para el “kilómetro extra”. Confianza. Fe en sus ideas y en las de los otros, con un buen equilibrio entre egocentrismo y humildad. Curiosidad, interés por la sociedad, la gente, el diseño, su función y forma, etcétera, estar bien informado...Firmeza. Afirmación de su punto de vista claramente. Tener firmeza en sus creencias...Energía. Vigor físico, salud y

¹⁷ El fragmento: “desde el 2014”, hasta: “toda una perla”, forma también parte de un artículo escrito en conjunto (Amoroso, Escobar, 2018) para la publicación *Cuadernos*, que publica la Universidad de Palermo.



apego al trabajo. Facilidad de comunicación para delegar, explicar, escuchar, negociar, dirigiéndose a grupos.

Flexibilidad Adaptabilidad y aceptación de las críticas de los demás; aceptar los cambios. Habilidad de escritura. Facilidad para redactar y escribir informes. Habilidades prácticas. Pueden ser aprendidas, pero se debe ser apropiado para el trabajo; habilidades muy diversas. Humildad. Facilidad para pedir ayuda, conocer su lugar en la jerarquía. Imaginación. Creatividad e inspiración bien armonizada. Independencia de pensamiento, no de comportamiento; facilidad para trabajar sin supervisión o por libre (*freelance*) Iniciativa para introducir nuevas ideas, empezar nuevos proyectos. Maña. Ingenuidad, pensamiento amplio, resolución de problemas.

Paciencia. Ver las cosas cuidadosamente; tolerancia frente a los trabajos repetitivos (sufrir chascos de buena gana) Pasión, entusiasmo por la moda; involucrarse, facilidad para inspirar a otros. Percepción, un ojo rápido, habilidades intelectuales y gráficas, resolución de problemas. Rectitud. Minuciosidad, diligencias “hacer fácil lo difícil” Sagacidad. Hacer que el trabajo duro parezca fácil, buen ayudante, sentido del estilo. Sentido del color...Temperamento calmado, con facilidad de competir y permanecer jovial y sin estrés.

Por encima de todo, usted necesita talento... (8)

Este es todo el arsenal que según la autora debe tener un aspirante a ser diseñador de modas y que sin embargo no se queda ahí, menciona que luego del período de aprendizaje se debe contar con “atributos adicionales” como:

Agudeza financiera, autoridad sobre los demás, contactos, contabilidad, desplazamientos, diplomacia, discreción, disposición para trabajar horas extras y fines de semana. Encajar en un ambiente cultural. Expectativas modestas. Facilidad para vivir con poco dinero. Idiomas. Lealtad. Memoria para los nombres y detalles, pericia en diseño por ordenador. Permiso de conducir...prestigio, puntualidad, rapidez, relaciones públicas en horas extra, sentido del humor, seriedad y buena salud, trabajo en equipo... (9-10)

Luego de la larga lista, antes de entrar de lleno en materia menciona que si tras leer las dos listas no hay desánimo, entonces, ¡Adelante! De todos los requisitos no se mencionó explícitamente lo que implica el diseñar y específicamente diseñar indumentaria,



lo que trae consigo el traje, tampoco se menciona la importancia que tiene el Otro al momento de diseñar.

2.2. Diseño de Modas y Método Estándar del Proceso Creativo.

El diseño de modas se traduce a ese oficio que lleva a exteriorizar una idea para mutar el cuerpo y transformarlo a través de una prenda de vestir, el dramatismo en la transformación o mutación no es un factor indispensable, el cambio puede ser sutil como el hecho de vestir unos *blue jeans* o alterar la imagen corporal drásticamente como acostumbraba Alexander McQueen o Leigh Bowery, cada uno en su ámbito y con sus intenciones particulares.

El método de trabajo del diseñador de moda es en esencia proyectual: proyecta en primera instancia generalmente en una superficie plana, papel, géneros textiles o maniquí una idea. La observación, el análisis y la reflexión se entretajan en la elaboración del proyecto de vestimenta/moda, San Martín (2009) convierte en método el proceso que usualmente, casi de forma intuitiva usan los diseñadores de moda para llegar a un prototipo vestimentario o a una colección de moda: la primera recopilación de datos se da a través de referentes que puede ser cualquier información que perciba el diseñador. La segunda recopilación es a través de un *Sketchbook*, en él se expresan ideas que se intuyen para la colección o prenda, se bocetan posibles propuestas, se seleccionan imágenes, textos, texturas. Los pasos siguientes son de selección, se escoge una Línea o Silueta que



determinará el trabajo sobre el cuerpo, la paleta de color que será una especie de columna vertebral de la colección y los posibles materiales y fibras para los prototipos.

Se construye luego un *Conceptbook* que sintetiza toda la información recopilada y seleccionada, es menos ambiguo que el *Sketchbook*, ya no es un “borrador”, es más bien un guion en dónde deberá enunciarse de forma clara la colección o prenda, cuando el *Conceptbook* está finalizado se procede al dibujo e ilustración de figurines seguido de la elaboración de fichas técnicas, dibujo técnico, trazado de moldería o patronaje, en caso de que sea necesario se desarrolla el escalado de las prendas, luego se procede al corte y ensamblado de las prendas, su control de calidad así como su embalaje y finalmente su distribución.

Algunos diseñadores trabajan su moldería a base de *Moulage* o trabajo sobre maniquí y otros usan glasilla, muselina o prototipo de prueba para finalmente confeccionar un prototipo definitivo.

Antes de iniciar un proyecto de diseño de modas es importante considerar que en primera instancia, por más que así lo desee el diseñador, es incapaz de diseñar una moda, la moda no es un fenómeno social anodino y se establece por interferencia del grupo social, de esta manera un diseñador no puede manipular aquello que va a resultar de su trabajo en relación con el grupo social. Sorger en su libro “Principios Básicos del Diseño de Modas” (2007) escribe:

No se trata de estar a la moda. Este libro no puede decir cómo diseñar moda; únicamente puede hablar de cuáles son sus componentes, las formas de combinarlos y muchas de las cosas importante que hay que tener en cuenta al momento de diseñar prendas de vestir. La ropa está “a la moda” cuando tus coetáneos o la industria estiman que su diseño es acorde con el espíritu del momento. O lo es o no lo es. (12)



Algo similar menciona Jenkyn Jones cuando se refiere a los primeros pasos para diseñar en donde hace énfasis en el manejo de tendencias:

Observar lo que sucede en el mundo –y en especial dentro del micromundo del perfil de mercado para el que se diseña- es una tarea esencial para los diseñadores. Seguir las huellas de las tendencias no es necesariamente una actividad deliberada sino una sintonización con el Zeitgeist (espíritu de los tiempos).(34)

Si bien el trabajo de observación es esencial para todo diseñador, es una fuente inagotable de investigación –más allá de la abstracción de un motivo gestor- se torna necesario comenzar a pensar en no seguir las tendencias como última palabra, el manejo de tendencias en Latinoamérica tiende a ser más que un manejo una imitación de las tendencias, en su nombre se realizan congresos y encuentros de tipo académico en donde se plantean temas de predicción de tendencias incluso antes de que termine de cuajarse una precedente.

Un paso esencial para la creación vestimentaria es la búsqueda y gestión de motivos gestores, comúnmente denominadas “inspiraciones”. Por lo general, antes de elaborar bocetos o de concebir plenamente la vestimenta este es el proceso base ya que a partir de él se irá concibiendo la indumentaria y se irá modelando su sentido.

Sorger (2007) manifiesta que los diseñadores deben buscar constantemente sus motivos gestores para evitar el agotamiento de los trabajos, habla de una investigación creativa que asume dos formas, una primera que consiste en recolectar material por ejemplo géneros textiles, y otros “ingredientes” haciendo referencia a los insumos (botones, hebillas), y una segunda que se desarrolla a partir del momento que se encuentra el motivo gestor que el autor denomina tema o concepto, también escribe que los temas



pueden ser personales, abstractos o literales, destacando así mismo la importancia del concepto: “Utilizar un tema o un concepto sirve para dar un sentido global a todo el trabajo porque aporta continuidad y coherencia...provee de un enfoque al diseñador” (16)

Uno de los motivos gestores preferidos, además de la naturaleza, es el de cuerpos inspiradores, generalmente se toma como base para la creación la forma del canon de belleza vigente, lo que se considera según la época y el contexto un cuerpo ideal, en la contemporaneidad mucho de los cuerpos ideales refiere a cuerpos delgados con el pretexto de que la prenda se vea bien, no se mueva de su lugar, quede “perfecta”, es decir un cuerpo que funcione como una percha, también se considera el cuerpo en movimiento en donde su transitar del sea “estético”, es decir favorezca a la prenda:

Los diseñadores, estilistas de moda y fotógrafos a menudo identifican una modelo o su personalidad como su inspiración o personificación de su ideal. Desean que sus prendas sean presentadas en los mejores cuerpos del momento...Los requisitos variarán con el diseñador, y quizá con cada colección. Algunos diseñadores querrán ver un pavoneo confiado, sexy; otros, un paseo lento, letárgico; una colección de ropa informal demandará una actitud diferente que una gama de vestidos de noche. Si la colección acentúa una parte determinada del cuerpo, como la espalda, el diseñador querrá ver espaldas largas, sin imperfecciones” (63)

Por otro lado, uno de los aportes importantes a la rama, en cuanto a consciencia de la vestimenta con respecto al cuerpo, lo da Andrea Saltzman en su libro “El cuerpo diseñado. Sobre la forma en el proyecto de la vestimenta” (2004), la autora reflexiona la percepción del cuerpo en el diseño de indumentaria (es importante destacar que no escribe diseño de modas sino de indumentaria)



Para el desarrollo del diseño de indumentaria hay que conocer en profundidad la anatomía y la movilidad humanas, sin perder de vista que el resultado del proyecto afectará la percepción del sujeto... Adentrarse en la temática del cuerpo implica considerarlo en términos morfológicos, sensoriales, dinámicos. Implica concebir al cuerpo como espacio de percepción individual y colectiva: como usuario que percibe el mundo a través del vestido, y como cuerpo integrante de una cultura y un contexto. Cuerpo único, irrepetible y portador de identidad, y cuerpo otro en el cuerpo social, entre otros cuerpos. (19)

Cuando se diseña vestimenta es inevitable hacer referencia al cuerpo que va a llevar el traje, referenciando nuevamente a Saltzman, el cuerpo es una geografía en constante cambio capaz de expresar las diferentes etapas de la vida, más allá de su función orgánica es una superficie de inscripción de la historia personal y social, es la “conexión con el adentro y el afuera”. Es en nuestro cuerpo donde acontecen nuestras historias, no solo se nace con un cuerpo, también se lo adquiere, se lo puebla del contexto, la cultura y sus exigencias sociales, se lleva las cicatrices y las caricias de la mente, nos manifiesta.

Al momento de diseñar, un aspecto importante y característico es la ilustración, en el campo de la moda se la ha especificado como ilustración de moda y tiene algunos parámetros característicos, entre ellos el que salta a la vista es el manejo del canon para ilustración que suele sobrepasar a doce o diez y seis las ocho cabezas con las que usualmente se dibuja el cuerpo humano. Uno de los referentes de la ilustración de moda es Arturo Elena cuyo estilo característico es el de figurín estilizado y extremadamente delgado ambientado en contextos de lujo. La ilustración de figurín es una de las formas de expresión gráfica en el diseño de modas, otra más técnica es el dibujo esquemático que



carece de figura humana y se concentra en el dibujo de la prenda de vestir y sus especificaciones.

Los llamados elementos del diseño y principios del diseño de modas son por lo general aquellos que se consideran ya plenamente en el proyecto de la vestimenta, estos principios suelen tener su referencia en autores como Wucius Wong (“Principios del diseño bidimensional” (1979), “Fundamentos del diseño tridimensional” (1979)).

Se catalogan como elementos del diseño la silueta, línea, textura y como Principios del Diseño la repetición, ritmo, graduación, radiación, contraste y armonía. Sin desestimar que los principios del diseño puedan tener cargas culturales y simbólicas importantes, los diseñadores al usarlos suelen concentrarse en el aspecto formal que se va a dar a la prenda, de hecho los principios del diseño están ligados a las leyes de la Gestalt en cuanto su percepción. Mientras que los elementos del diseño que a simple vista pueden parecer también solo evocadores de la forma guardan características que le dan un sentido más profundo a la concepción del vestido. Aquí vamos a ampliar grosso los elementos del diseño debido a que esta investigación no estudia la forma vestido en sentido estricto.

Al ser la prenda tridimensional **la silueta** constituye su contorno, de hecho algunos diseñadores estadounidenses la llaman “cuerpo” (Jenkyn Jones 76) En una entrevista a André Courrèges (creador de la minifalda) realizada por Eugénie Lemoine-Luccioni, Jean Pierre Barou y Jean-Luc Giribone, al preguntarle por la minifalda, él es enfático en decir que lo que ha modificado es la silueta:

Jean-Luc Giribone: Una de las cosas más conocidas de usted es la introducción de la minifalda en Francia. ¿En qué sentido la minifalda representa este presente?



André Courrèges: Perdóneme, pero la minifalda es una mala forma de ver la cuestión. Lo que yo he aportado es una silueta femenina estructurada, que era muy corta, que tenía botas y que era muy joven. Antes de eso había una silueta...muy ceñida con zapatos de tacón alto. Lo que yo he transformado es la silueta...He querido que la mujer de una cierta edad pueda también sentirse joven porque se trataba de un vestido como una arquitectura que podía convenir tanto a una joven de dieciocho años, morfológicamente hecha de una cierta manera, como a una mujer de cuarenta años...(Lemoine-Luccioni 12)

Es así que la silueta tiende a metamorfosear el cuerpo, le da una otra forma de mostrarse, la silueta a lo largo de la historia del vestido ha estado signada por sucesos específicos y ha ido resignificándose en relación con contextos culturales específicos, otro ejemplo de la importancia de la silueta es la que marcó la Edad Media a partir de túnicas rectas que pretendían dibujar un segundo cuerpo que esconda al primero, con la túnica se eliminaron las formas propias del cuerpo femenino y masculino como resultado de la gestión de una rigurosa institución católica en donde el cuerpo al prodigar placer era sinónimo de pecado, entonces era necesario anularlo.

El textil es la parte material del vestido que provee textura al vestido provocando que el sentido del tacto sea uno de los más activos al momento de apropiarse de la prenda (no es el único material con el que se materializa un vestido, claro, pero es el de mayor uso), es el que encarna la silueta. El textil realizado a base de tejer una trama y urdimbre adquiere connotaciones relevantes para el ser humano, se dice por ejemplo que la vida es un tejido, una de las posesiones más importantes en el mundo indígena andino es el textil, caso particular los tocapus de los incas.

El textil representa una de las primeras manifestaciones culturales y artísticas de la humanidad, Saltzman manifiesta que los primeros textiles fueron vegetales y que a partir de allí se formó una alianza indisoluble entre ser humano y ecosistema, hace referencia también a la relación entre casa y vestido por incluir ambas en algún momento la textilería.



En un momento interesante de su texto sobre el textil cita a la historiadora Ruth Corcuera cuando esta habla acerca de la reserva textil de algunas culturas:

Tanto el África (especialmente Egipto) como el antiguo Perú albergaron pueblos creyentes en una vida ultraterrena, en la cual el tejido iba a ser nexo entre el mundo material y lo trascendente, y una expresión, entre otras, de la presencia de lo sobrenatural en la tierra. (41)

Finalmente está **la Línea** que evoca respuestas psicológicas importantes, es un elemento de tipo emocional. Una línea orgánica por ejemplo al seguir las formas de la naturaleza suele ser suave, no así las líneas angulosas que se las pueden percibir como agresivas. Este elemento es capaz de dirigir la mirada hacia el cuerpo propio e incita a un determinado recorrido: “Puede moverse en varias direcciones y conducir la mirada del espectador a través, arriba, abajo o en un barrido alrededor del cuerpo. Puede enfatizar o disfrazar otras características. Puede crear ilusiones de estrechez o plenitud” (Jenkyn Jones 77)

A estos elementos del diseño de modas es importante agregar el trabajo con **el color**, es uno de los elementos más potentes que suele merecer un estudio pormenorizado, el color al igual que el textil guarda estrecha relación con el ser humano en cuanto a su cultura material y simbólica, se le adjudica poderes sociales y culturales, un ejemplo de ello es el color blanco en occidente que lleva consigo el significado de la pureza y por ello acompaña a rituales católicos como el bautizo o el matrimonio; mágicos: las indígenas otavaleñas utilizan para sus manillas y para su faja ancha que cubre la cintura en la zona del útero el color rojo que ahuyenta, según ellas las malas energías; adquiere también connotaciones de tipo onírico, soñar en color blanco, según un indígena chibuleo significa que la muerte está cerca, o en la interpretación de los sueños en occidente soñar con el



color negro es signo de mal presagio; y psicológicas, en donde se considera que el color azul tranquiliza o que el rojo altera.

Para el diseñador en general el uso del color es uno de los grandes momentos del diseño, en la moda en particular, al igual que sucede con los otros elementos, son las tendencias las que dictan qué color o no usar, cuál está prohibido y cuál le pertenece a un diseñador específico (Rojo Valentino, Negro Balenciaga)

2.3. Un giro necesario.

Si bien todo este proceso ampliado anteriormente constituyen comúnmente los pasos que componen el método usado comúnmente por los diseñadores de modas como proceso creativo, es evidente que, libre de ciertas reflexiones específicas como en el caso del texto de Saltzman, el contacto con el “Otro” al margen de pensarlo como un “cliente” es escaso, generalmente hay una tendencia a ensimismarse o en su defecto la persecución de una tendencia; a pesar de ello, en el mundo de la vestimenta son los diseñadores de moda aquellos encargados de modificar o trasgredir, establecer o idealizar –aún más- los cánones de belleza vigentes en diferentes culturas o trastocarlos.



2.3.1. El intersticio vestimentario y la otra piel

El intersticio vestimentario

[Algo te identifica...]
...Me dirijo...a las individualidades colectivas,
tanto como a las colectividades individuales y a los que,
entre unas y otras, yacen marchando al son de las fronteras
o, simplemente, marcan el paso inmóvil en el borde del mundo.
César Vallejo.

Según la Real Academia de la Lengua Española la palabra intersticio significa:
“Hendidura o espacio, por lo común pequeño, que media entre dos cuerpos o entre dos
partes del mismo cuerpo”.

Hendidura o espacio, por lo común pequeño.

La comprensión de este término se ha colado en las artes, el diseño y en general en
las nuevas prácticas pedagógicas así como otras perspectivas de investigación que toman
como consigna el trabajo desde el intersticio, esto es desde ese espacio en donde los bordes
fronterizos se llegan a unir antes de pasar definitivamente de un lado al otro.

Los términos preferidos del trabajo intersticial son los que incluyen la palabra
disciplina, así se tiene conceptos como interdisciplinario, multidisciplinario,
transdisciplinario, al revisar el significado de los términos, los tres tienen un objetivo
común que es la producción de algo (material o ideal), la diferencia se da en la dinámica de
relación entre las disciplinas que son diversas. Es así que lo multidisciplinario refiere a un



trabajo en donde varias disciplinas se relacionan pero mantiene cada una su autonomía, es decir no hay una relación profunda, no hay un roce, hay un encuentro que posibilita que se lleve a cabo algo a partir del trabajo específico de las disciplinas en sus propios campos, sin pasar las fronteras.

Por otro lado está el término interdisciplina, aquí ya no se da un encuentro y un trabajo “individual” para un mismo fin, en la interdisciplina las disciplinas no solo se encuentran también se relacionan, el resultado u objetivo está pensado en función de la relación de las disciplinas y ya desde esa perspectiva se van moviendo las bases que solían pensarse inamovibles en cada construcción del conocimiento. La interdisciplina dará como resultado un híbrido en donde todavía se puede reconocer qué disciplina aportó qué.

Lo transdisciplinario al igual que lo interdisciplinario promueve una relación más compleja entre disciplinas, esta relación pretende borrar los límites de las disciplinas volviéndolas en muchos casos irreconocibles. Lo transdisciplinario ya no es un híbrido en donde se puede reconocer el aporte de cada disciplina, aquí los límites se han vuelto difusos, las fronteras se trasgreden hasta formar un producto nuevo y único, capaz de ser una disciplina con sus propios abordajes.

El trabajo multi, inter y transdisciplinario han producido nuevos enfoques, nuevas formas de abordaje, han procurado un desplazamiento de las perspectivas y esto ha traído como consecuencia miradas renovadas. Un claro ejemplo de lo transdisciplinario en el arte fue en su momento el Performance Art, tanto así que ha adquirido un propio campo de estudio. El trabajo interdisciplinario es el intento más común en la búsqueda de productos híbridos que traen consigo el privilegio de las otras formas de ver, uno de los ejemplo más



claros de trabajo desde este paradigma es la obra 4'33'' de John Cage en donde se desborda la frontera de la música, más exactamente del sonido y se traspasa a la idea de silencio.

Para estas prácticas recientes es indispensable el concepto de intersticio tanto como el de frontera, es en este sitio estrecho y a veces difuso del intersticio donde las fronteras pueden ser vulneradas, donde las preguntas quedan por hacer, lo que denota, como escribe en su artículo “La teoría del caos y el concepto de Rizoma como modelos posibles para pensar la interdisciplinariedad” Esther Díaz, que más allá de una interdisciplinariedad efectiva hay una voluntad de interdisciplina, una práctica en donde de lo caótico que supone la mezcla provenga también el orden y la disciplina propia se enriquezca evitando así una posible desaparición:

El encierro en los estrictos límites de cada disciplina amenaza con alejarse del equilibrio, orillea al caos...Nos enfrentamos con desafíos de investigación y en educación desconocidos hasta el presente...Nuestro presente ha generado una episteme polifacética. Los territorios de cada disciplina de estudio ya no están determinados de manera férrea. Los márgenes epistemológicos de las distintas ciencias se flexibilizan y sus corpus se hacen más complejos. (3)

Precisamente es esta complejidad la que permite extender los campos de estudio particulares, preguntarse de otra manera a cerca de la disciplina específica y permitirle su necesaria movilización.

Como se había dicho el paradigma de lo interdisciplinario se mueve en el concepto de frontera. En su artículo “El tercer espacio: Cruce de culturas en la Literatura de Frontera” Ana María Hernando describe qué se concibe como frontera:

...Es desde estos espacios que comienzan a proyectarse movimientos de generación y también de renovación que, poco a poco, van configurando un nuevo mapa cultural de nuestro tiempo, en el que se integran las distintas miradas y



perspectivas...La frontera concebida como terreno de interpretación y de separación a la vez, como lucha continua entre elementos en unión y desunión, otorga una especial dinámica y una significativa vitalidad a una zona de acceso y de invasión, de obstáculo y de protección. (111-112)

Es importante aclarar que la autora reflexiona la literatura de Frontera desde esa frontera concebida como “Tercer Espacio” por Homi Bhabha en su libro “El lugar de la cultura” (1994), se concentra en los aspectos sociales y culturales que traen consigo el término; sin embargo, lo dicho es extrapolable a los diferentes modos de crear, tanto en el arte como en el diseño o en la investigación, este espacio también es un lugar en donde se lucha por vencer la hegemonía del centro, del “es así y no de otra forma” y como tal es un espacio de encuentro que dada su localización particular, como luego especificará Hernando en el mismo artículo, se es capaz de considerar al otro, de percibir al otro, a lo que se añade en cuanto a las disciplinas, se percibe lo otro, con mayor cercanía.

En el campo del arte sin embargo el tema de la frontera ha sido abordada desde la práctica de lo expandido, es así como un dibujo puede confundirse con una escultura o viceversa como sucedió con la obra de Richard Long “*A line made by Walking*”, la obra encajaba dentro de los parámetros convencionales de lo que es un dibujo pero también dentro de los parámetros de la escultura, finalmente se le etiquetó como *Land Art*, sin lograr eliminar con ello la polémica. ¿Qué permitió la obra? Repensar las formas de hacer y los límites tanto del dibujo como de la escultura, lo que abre un abanico de posibilidades al momento de la creación.

Rosalind Krauss en su ensayo “La escultura en el campo expandido” (1979) hizo referencia a la escultura que se iniciaba en los años sesenta y que sobrepasaba algunos discursos sobre lo que es una escultura y cómo se mueve dentro de la arquitectura y la no arquitectura y su paisaje y no paisaje, dejando de ser lo que convencionalmente se conocía



como escultura sin pasar a ser una pieza arquitectónica o un paisaje. Al respecto Jarque (2002) escribe:

La “expansión” de la escultura se habría producido cuando los minimalistas entre ellos el propio Morris, empezaron a trabajar, por así decir, por el otro lado de esos límites que constituían la arquitectura y el paisaje. Desde entonces pudieron dedicarse a dislocar, desplazar, transformar, señalar, deconstruir tanto el espacio arquitectónico como el natural. (101)

Cuando se manifiestan en torno al campo expandido tanto Krauss como Jarque lo hacen con cierto cuidado hacia la práctica de la escultura, con el temor de que esta al expandirse a campos filosóficos por ejemplo vaya difuminándose tanto que quede irreconocible. Sin embargo esta discusión no es la que aquí nos ocupa sino el tomar la esencia de que lo expandido también incluye una labor interdisciplinaria en la frontera.

Se puede notar que estos movimientos en lo intersticial se dan sin embargo con cercanía, por ejemplo la Danza y el Teatro o el Performance Art, las tres tienen en común, entre otras cosas el cuerpo y formas similares de abordarlo. En el texto de Krauss se puede notar que hace una relación de la escultura con la arquitectura precisamente por encontrarlas cercanas; en el caso específico de la moda el trabajo más multidisciplinario que interdisciplinario se ha dado casi siempre con el arte (Elsa Schiaparelli, Sonia Delaunay, Paul Poiret, Gustav Klimt, Yves Saint Laurent), o con la etiqueta FashionArt, es pues sugerente la cercanía que existe entre ambas expresiones; sin embargo, resulta curioso notar que no se ha acudido a la hermana más cercana del diseño de modas y/o indumentaria, que es el diseño de vestuario.

Para esta investigación, si bien resultan esenciales algunas maneras de hacer provenientes de la investigación y producción artística, es determinante el poder migrar



desde el diseño de vestuario conceptos que le son propios y que expandirían el campo del diseño de modas. El diseño de vestuario –que se dedica a vestir a personajes de ficción tanto para el cine como para el teatro o la televisión- postula, y siempre remarcando su diferencia con el diseño de modas, lo siguiente:

DISEÑO DE MODAS	DISEÑO DE VESTUARIO
<ul style="list-style-type: none">• Proceso que va de afuera hacia dentro.	<ul style="list-style-type: none">• Proceso que va de adentro hacia afuera.
<ul style="list-style-type: none">• Se dirige a un colectivo. La moda es para muchos.	<ul style="list-style-type: none">• Se dirige a un personaje específico. El vestuario es para uno.
<ul style="list-style-type: none">• El diseñador tiene en la mente que viste a un cliente, a un consumidor.	<ul style="list-style-type: none">• El vestuarista viste a la persona.
<ul style="list-style-type: none">• “El proceso de la moda es totalmente externo, es desechable, es cambiante...el vestuario se asocia con el personaje, la moda no” (Kanew, 2008)	<ul style="list-style-type: none">• “El vestuarista viste a la persona de adentro para afuera...Cuando se viste a un personaje es muy importante pensar en qué se pondría luego de tomar una ducha. ¿Cuál es el proceso? ¿Qué llevan debajo?...Es un proceso real interno. (Debra McGuire. 2008)

Tabla 1. Diferencias entre diseño de modas y diseño de vestuario. Tabla realizada por la autora.



Yvonne Blake, citada por Deborah Nadoolman en “Diseño de Vestuario” (2014) explica:

Para mí el diseño de vestuario y el de moda son dos disciplinas muy muy diferentes. Yo intento crear una persona. Estudio la psicología de esa persona y los motivos por los que vestiría de una determinada manera. Hay muchas cosas que el diseñador tiene que “hacer bien”. El vestuario representa la condición psicológica, social, emocional del personaje en un momento determinado del guion. Es imposible diseñar para un actor si el diseñador no conoce al personaje (10)

El comentario en el mismo libro, de la diseñadora Sharen Davis, enfatiza aún más las posturas mencionadas:

El trabajo del diseñador de vestuario se basa en llegar al centro (el espíritu) del personaje y averiguar quién es esa persona (tanto si la ropa que lleva se ha confeccionado especialmente como si se ha comprado o sacado del armario del actor (10)

Cuando se realiza diseño de vestuario el personaje debe estudiarse detenidamente, entender su psicología, sus conflictos, contextualizarlo en un espacio tiempo específicos, en una cultura, en una dinámica social, es decir se tiene conocimiento de a quien se va a vestir –y aquí sucede una paradoja, el diseño de vestuario tiene plena consciencia de para quien diseña aunque este ser, el personaje sea ficticio, mientras que el diseño de modas tiene a un “cliente” que existe en la realidad pero al que ha decidido estandarizarlo convirtiéndolo en un fantasma-

El rasgo quizá más importante del diseño de vestuario es poder comprender al personaje en su psicología, por tanto aspectos como la comprensión de la cromática y textura son fundamentales. Importante es decir que al respecto se han realizado estudios esenciales (Flügel, Lemoine-Luccioni) para la reflexión vestimentaria en torno a “su”



psicología, especialmente tratando el tema de la vestimenta como una extensión del Yo corporal.

La otra piel

“El traje habla allá donde el cuerpo no es capaz”.

Eugéne Lemoine.

Cuando se refiere a la piel, Saltzman la conecta directamente con el sentido del tacto sobre el cual expresa” El tacto nos enseña que vivimos en un mundo tridimensional. La piel vuelve tridimensional nuestro sentido del mundo y de nosotros mismos” (12) Así mismo indica que la sensación del tacto se aloja en la endodermis, que es la capa interna de la piel, la conexión entre la piel que es el órgano más grande del cuerpo humano, y el tacto refiere a la relación inmediata con el afuera, con el mundo exterior que rodea a la persona, en la piel lo mismo que sucedía con el cuerpo se escribe la historia de quien la posee, la piel es también memoria y es por supuesto un órgano protector.

Ackerman citado por Saltzman (21) dice que “La piel es una suerte de traje espacial que protege”, con la que nos exponemos y que sin embargo es sensible, que nos define como únicos y distintos, las huellas dactilares son irrepetibles así como nuestros poros.

Dadas las características de la piel se vuelve significativo el hecho de que la vestimenta pueda designarse como una segunda piel, una especie de segundo cuerpo, de un segundo “yo”.



Boucher (2009) en su historia del vestido en el apartado dedicado a sus orígenes y evolución manifiesta, haciendo una diferenciación entre indumentaria (que para el autor es el hecho de cubrirse el cuerpo) y traje (el resultado de la elección de un vestido) deduce que la indumentaria es ante todo protección del cuerpo, a la que se podría agregar una protección del yo, anota por otro lado que el traje corresponde a condiciones mentales como la religión, la estética, la magia, la situación social, diferenciación entre razas. Tanto chinos como griegos, prosigue en su texto, pensaban que el origen del acto de vestirse era físico, una protección del clima.

Es en la Biblia cristiana donde se encuentra al pudor como causa, las hojas de parra que cubrían los genitales de Adán y Eva son muestra de ello. Hay un consenso en pensar que el origen del traje no fue por razones meramente utilitarias, una de las grandes razones tenían su base en la magia:

Es seguro que en su origen el traje debió responder a funciones que no eran la simple utilidad y sí fue, en especial, la de carácter mágico. Ello se debió a que el ser humano primitivo quiso proporcionarse mediante el traje unos atributos que le revistiesen de un poder tomado de otros seres, o por lo menos proteger sus órganos genitales contra las influencias maléficas. (12)

Es importante considerar el hecho de que aún hoy en día el ser humano se viste con fines similares a los mágicos, a través de sus vestiduras pretende mostrar una imagen específica, similar a la piel de oso o de tigre usada para espantar a los enemigos.

Sobre las motivaciones que tuvieron los seres humanos para vestir hay una larga discusión si bien se pueden concretar tres aspectos: el de protección, el de adorno, y el de pudor. Flügel señala que no importa tanto qué fue primero sino la relación entre las tres



motivaciones, lo que le lleva a revelar al ser humano y al vestido en una dinámica neurótica de constante negociación:

[Está claro que estos dos motivos [adorno y pudor] se oponen entre sí. La finalidad del adorno es embellecer la apariencia física a fin de atraer las miradas admirativas de los otros y fortalecer la autoestima. El propósito esencial del pudor es, si no exactamente lo contrario, por lo menos muy diferente. El pudor tiene a hacernos ocultar las excelencias corporales que podamos tener y, generalmente nos impide llamar la atención de los otros hacia nosotros mismo...Esta oposición esencial entre los motivos del adorno y el pudor es, a mi parecer, el hecho más relevante de toda psicología del vestido. Implica que nuestra actitud hacia la ropa es desde el primer momento ambivalente. (11-12)

En todo caso hay una necesidad por cubrirse, el cuerpo desnudo en algunas culturas era signo de decadencia, así lo anota por ejemplo Lemoine-Luccioni refiriéndose al estudio de Lévi-Strauss: “El abandono de sus ropajes por el héroe, representa un gesto invariante...Significa la caída del héroe del estado de cultura al estado de naturaleza. El desnudo es para Lévi-Strauss lo anti-cultural” (35)

La extensión del Yo corporal es también tratada por Flügel (2015), Squicciarino (2012) como por Martínez Barreiro (1998), coinciden en que la ropa extiende la presencia del cuerpo, haciendo que este ocupe más espacio, en relación con ese espacio es que se desprenden los significados, el ejemplo que incluyen en sus estudios es el del vestido de Catalina II reina de Rusia, en donde la inmensa capa para su coronación fue tan imponente que la anuló en el espacio. Otro ejemplo de la Extensión del Yo corporal es del bastón, que se va volviendo poco a poco mano de quien lo lleva, de hecho se siente con el bastón. Martínez Barreiro (1998) hace una descripción exacta del Yo corporal extendido por la vestimenta:



La extensión del yo corporal constituye otro de los motivos psicológicos de la vestimenta, aunque también comporta notables consecuencias de tipo estético. Por medio de la ropa, se aumenta el tamaño aparente del cuerpo, dando una sensación de poder, y ofreciendo una mayor extensión del yo corporal, lo que en última instancia nos permite ocupar más espacio. (94-95)

El énfasis en el hecho de ocupar más espacio es especialmente importante, incluso se hace referencia en el texto de Martínez Barrerio a la distancia provocada por la ocupación del espacio. Es en la medida que ocupamos en que habitamos, en que somos presencia y por tanto existencia.

El vestido ya no es más un objeto inerte si acaso alguna vez lo ha sido, ya no es más el traje encajado, es el sujeto encajado en el traje. El vestido se ha convertido en hábito, en objeto vivo, latente, omnipresente, dueño de un complejo y arrasador sistema de signos, ya no se puede hablar de una falda, una blusa o un pantalón, en la simpleza de lo básico, estos se convierten en sistemas menores de la vestimenta que se complementan con otros microsistemas (insumos, materiales) y llegan a su éxtasis en el macro sistema de la representación autorreferencial, sistemas que entrado en el imperio de los signos y en el laberinto, hermoso y terrible laberinto de la significaciones, se sobrevive, se inyecta de sí mismo clonándose cada temporada, cada ciclo. Resulta difícil, como se ha analizado en capítulos anteriores, salir de este sistema, aún la desnudez se debe ocultar, aún se teme a nuestra propia debilidad física, todavía la vanidad.

Son sinónimos de apariencia: forma, aspecto, pinta, facha, exterior. La definición de la palabra abarca ciertos conceptos como el del aspecto exterior y de cosa que parece y no es; en este sentido se podría manifestar que el vestido/moda ha sido partícipe constante del juego de las apariencias seduciendo inevitablemente al ser humano, haciéndose indispensable e insustituible. Los sujetos se han valido de la flexibilidad del aspecto



exterior para crearse disfraces o máscaras que les puedan facilitar el acceso a un determinado grupo social, incluso si este es accidental; la inclusión, la aceptación han sido factores determinantes para la apariencia y su edificación en el vestido, las apariencias logradas con la moda dan lugar a que se efectúen, dinamicen, gesten, interactúen y comuniquen un sinfín de identidades.

La diferenciación y caracterización a través del traje origina un mar de yoes recargados de múltiples significaciones, expresados ampliamente a través del lenguaje del vestido. En la imitación el actor social, más específicamente su ropa, consigue pasar, en una transición de copia de un YO-YO a un YO-OTRO, en todo caso se puede imaginar esta como un efecto máscara, en donde por momentos se pretende ser alguien más, matizando lo que ya se es o destronando al propio ser, la imitación permite ser parte de un estereotipo determinado, la similitud indumentaria resultará en admisión social evidenciando de esta forma la renuencia a lo extraño en calidad de ajeno que es percibido a primera vista en el aspecto, que en el ser humano se define a partir de su imagen, misma que está determinada por su modo vestimentario.

A diferencia de la imitación que conlleva consigo la copia con la posibilidad de aparentar ser otro pero no serlo, la metamorfosis lleva a la imitación a un nivel más complejo, al de la transformación, es decir, no solo parecer otro sino convertirse en otro, posiblemente sean pocas las veces que sucede este proceso de mimetismo, pero es un hecho que permite que ciertos grupos logren una manera de reafirmación en torno a su apariencia y a su interacción social. Algunas agrupaciones en su deseo de separación del sistema predominante sígnico vestimentario, han pretendido despreciar la moda y originar aquello que ilusoriamente denominan antimoda, la misma vehemencia utilizada en la



diferenciación se traduce a curiosidad ligada al gusto por la novedad, por lo que una “antimoda” será siempre una “protomoda”, una moda que suele tener una fuera pregnancy.

La reproducción del cuerpo a través de la vestimenta hace que esta vaya tomando el lugar de “continente”. El cuerpo pasa de a poco a ser una matriz que pronto será remplazada por otra. “Mi espalda, mi atrás, es, si nadie se opone, mi pecho de ella. Mi vientre está contrapuesto a mi vientre de ella... Yo-primera soy menor que yo-segunda... Esta dualidad y esta unicidad al fin van a matarme. Una de mis partes envenena al todo” (Palacio 33-42)

2.3.2. La casa de Vallejo. Espacio habitable y vestimenta

Se propone esta momentánea idea de desnudez: La desnudez viene de la inconsciencia de ignorar lo que llevamos, es como cuando vamos por la calle y repentinamente chocamos –porque la palabra es chocar- nos accidentamos violentamente con un cartel gigante fluorescente y lo aceptamos como un designio del destino sin saber que está ahí a propósito, para decirnos por dónde ir: Siga de frente, no fumar, no entrar con mascotas y mi favorito por la fuerza que tiene: no tocar....y lo aceptamos porque es el cartel el que lo dice, no nos importa quién lo escribió, qué cosa extraña está protegiendo, tampoco si es verdad o una broma sádica de la cotidianidad, pasamos de largo y por supuesto, sin tocar. Estamos completamente desnudos lo que a mi parecer es lo mismo que estar desprotegidos o de alguna manera despojados.



No se pretende con ello opacar la idea casi mitificada que solemos abrigar sobre la desnudez, la fisiología y la anatomía del cuerpo son sin duda prodigiosas, podríamos tomar en nuestras manos un ave y examinar con el pretexto de acariciarla la forma de sus patas, la dimensión precisa del pico, el tamaño exacto de sus alas y el perfecto funcionamiento de su tecnología de vuelo, podríamos observar la forma de las pantorrillas de los perros, los tendones, el arco en que terminan las uñas, o los dedos maravilloso de los bebés humanos o nuestras orejas y no podríamos dejar de fascinarnos, pero no es a esta desnudez a la que me refiero sino al efecto de sentirse desnudo y que el entorno ha ido educando en un sentimiento de abandono.

La moda ha embutido a la vestimenta ferozmente en la máquina monetaria o en la lógica de mercado y consumo bestial, este estado mental transforma al ser humano en un cliente que debe ser estudiado por sus características de cliente, según su poder adquisitivo se le ubica en un grupo objetivo y en una maraña de mercado –no uso la palabra nicho simplemente por cuestiones sentimentales ya que esta evoca nido, hogar y semejantes palabras no son compatibles al consumo- se le “caza” en sus gustos, se le asigna un target, se da un proceso de metamorfosis social que transmuta al ser humano en una estadística, en un dato multivariable; a pesar de ello estoy convencida que una forma periférica de concebir la vestimenta es posible, imaginarla en “otros” centros, diseñar para seres humanos, esto puede sonar extraño incluso redundante pero cuando se propone desde la tendencia, desde un “brief” y desde la idea “cliente”, incluso desde la alta costura se diseña y se viste a un ser macro que es inalcanzable, vestimos a fantasmas, a unas no personas intentando serlas, lo curioso es que la vestimenta en el grupo social alcanza, a pesar de su superficie de emergencia, de sus gestores o creadores, a pesar de ello toma una vida propia



y le propicia al sujeto identidades, un lugar anhelado en la sociedad, aceptación grupal, le ubica.

Más allá de la vestimenta como fenómeno social, se encuentra la vestimenta como espacio personal, un espacio entre la persona y ella misma que hace que la vestimenta sea intersticio; si consideramos que un intersticio es un espacio entre las células y que en este se produce el líquido intersticial que es de diferente composición según los tejidos en diferentes partes del cuerpo, de la misma manera una prenda es diferente en diferentes cuerpos, la relación entre la prenda y un sujeto particular es diversa, cuando pensamos desde ese “afuera”, desde lo periférico, podemos abrirnos a otras formas de vestir al margen del hecho de cubrir el cuerpo, que no es un hecho simple o menor, pero la relación que se establece entre el sujeto y su prenda le inyecta a esta una especie de vida propia, la hace anécdota, hace interferencia con la memoria, con el ansia, con los tiempos que dominan la vida de los sujetos.

Recuerdo de mi niñez una casaca con franjas de colores, pero no eran unas franjas cualquiera, eran anchas, inmensas, si hubiera escrito en ellas solo hubiera podido escribir solo, cuando alguien cercano me recuerda de la infancia recuerda primero la foto con la casaca y sus franjas, una de las riñas tradicionales con mi hermano se debía a que tomaba prestadas sus medias y antes de que mi abuela fallezca ella seleccionó la ropa con la que quería ser enterrada, el vestido que su nieta mayor le regaló hace años y cuando murió mis tías escogieron sus suéteres para quedarse con algo de ella, ahora cuando las miro no puedo mirarlas a ellas plenamente, porque no son ellas plenamente, ellas en esos suéteres son otras.



En su texto *Heterotopías* Foucault profundiza el tema de las relaciones a través de la ubicación, concentrándose en los espacios que al funcionar como puntos de partida, como nodos, generan relaciones de vecindad que determinan la vida del ser humano, estas relaciones no son solo interpersonales, también se dan entre los espacios mismos que son habitados, de esta manera el espacio tiene la capacidad esencial de posibilitar la relación. El autor en su propuesta profundiza la idea del espacio exterior en cuanto a sus ubicaciones y en cómo estas pueden invertir las relaciones, al respecto diría:

Lo que me interesa son, entre todas las ubicaciones, justamente aquellas que tienen la curiosa propiedad de ponerse en relación con todas las demás ubicaciones, pero de un modo tal que suspenden, neutralizan o invierten el conjunto de relaciones que se hallan por su medio señaladas... Estos espacios, de algún modo, están en relación con el resto, que contradicen no obstante las demás ubicaciones [Se refiere con estos espacios a las *Heterotopías*] (Foucault, 1984)

Estos espacios otros o contraespacios son el resultado de una construcción utópica que se efectiviza en la realidad:

Todos los demás espacios reales que pueden hallarse en el seno de una cultura están a un tiempo representados, impugnados o invertidos, una suerte de espacios que están fuera de todos los espacios, aunque no obstante sea posible su localización. A tales espacios, puesto que son completamente distintos de todos los espacios de los que son reflejo y alusión, los denominaré, por oposición a las utopías, *Heterotopías*. (Foucault, 1984)

Por otro lado en su conferencia “El cuerpo utópico” en primera instancia se concibe a sí mismo en cuanto cuerpo físico como una “implacable topía”, un lugar rastreable, una condena que le obliga a estar a él en él sin remedio, alude también a la utopía como lugar fuera de todo lugar en el que su cuerpo puede ser imperecedero, un cuerpo incorporeal, libre, en todo caso de la muerte.



En algún momento se refiere a la utopía que está destinada a borrar el cuerpo, a lugares en donde el cuerpo se eterniza en tumbas a través de momificaciones o máscaras divinas; no obstante, cuando se expresa en torno al tatuaje y al enmascaramiento aclara que estas prácticas no cambian el cuerpo por otro mejorado, sino más bien que lo transportan en una especie de acto místico a otro espacio, podría decirse metafísico:

Enmascararse, tatuarse, no es, como podríamos imaginarlo, adquirir otro cuerpo, simplemente un poco más hermoso, mejor decorado, o que se reconoce con mayor facilidad; tatuarse, maquillarse, enmascararse, es sin duda otra cosa: es hacer entrar al cuerpo en comunicación con poderes secretos y fuerzas invisibles. La máscara, el signo tatuado, el afeitado, depositan sobre el cuerpo todo un lenguaje enigmático, todo un lenguaje cifrado, secreto, sagrado... Son operaciones mediante las cuales el cuerpo es arrancado de su espacio propio y proyectado en otro espacio. Y si pensamos que el vestido profano o sagrado, religioso o civil, hace entrar al individuo en el espacio cerrado de lo religioso o en la red invisible de la sociedad, entonces vemos que todo aquello que es relativo al cuerpo, dibujo, color, diadema, tiara, vestimenta, uniforme, todo eso hace florecer de una forma sensible y abigarrada las utopías que están selladas en el cuerpo (Foucault, 1984).

Hay espacios que son habitados por el ser humano de una forma tan intensa que luego ellos mismos pueden habitarle. Tienen la capacidad de establecer vínculos con el espacio interior de un alguien al tiempo que le relaciona con otros cercanos o lejanos y con la exterioridad, llámese así a los espacios heterotópicos y a los que aparentan no serlo. De esta manera la analogía hecha por la arquitectura respecto a la ciudad como un cuerpo vivo creo que puede revertirse al cuerpo e imaginarlo como una especie de ciudad, o mejor valdría decir hogar, compuesta por espacios heterotópicos, a los que se podrían llamar Alterotopías.

El término que se propone, Alterotopía, se desprende de la idea de un alter, un otro que a larga termina siendo un “uno mismo”, o en todo caso, pretende serlo. La expresión



alter ego se utiliza para designar un otro yo, en psicología conlleva connotaciones patológicas, en el mundo del cómic, de la literatura y de la ficción la idea del alter-ego es extendida para poner en unos “segundos yoes” acciones que no pueden ser enfrentadas por los yoes originales; otra de las interpretaciones de la expresión refiere a una persona ficticia o real que hace de uno mismo, es decir un otro yo, hablamos entonces de una reproducción.

Por otro lado el término utopía, popularizado por Tomás Moro se lo entiende como aquel lugar perfecto, ideal y por ello inexistente, pero el término en sus raíces griegas tiene una doble significación: Topos que se comprende como un “lugar” y “ou” una ausencia, un no lugar; pero también está “eu” un buen lugar, un lugar ideal, aquí la raíz que me interesa es topo o lugar.

Lugar en cambio es un espacio que está ocupado y el espacio es aquello que nos rodea, el ser humano ha dispuesto de este para saciar su necesidad de ocupación, así por ejemplo está el espacio intergaláctico cercano al vacío total, se limita el espacio aéreo, el espacio marítimo, se espacializa el cuerpo y todo lo que hay en él, el espacio público que es el lugar de circulación al que una persona alcanza a tener derecho y el espacio privado o lugares restringidos....todas estas categorizaciones del espacio ya son de por sí fantasiosas, inexistente o heterotópicas.

La acción de ocupar un espacio es la de habitar, morar o vivir en un lugar, el habitar implica una interrelación de los seres en un espacio determinado y la relación de estos con el espacio mismo, y este espacio al igual que un hábitat reúne las condiciones apropiadas para el desarrollo de las especies.



Hay libros, o mejor dicho textos que cuando uno los abre y los escarba y nos golpean es inevitable llevarlos con nosotros como si fuesen un órgano, uno de los textos que llevo como tejido vivo es el “No vive ya nadie” de César Vallejo:

No vive ya nadie en la casa -me dices-; todos se han ido, la sala, el dormitorio, el patio, yacen despoblados.

Nadie ya queda, pues, que todos han partido.

Y yo te digo: Cuando alguien se va, alguien queda. El punto por donde pasó un hombre, ya no está solo. Únicamente está solo, de soledad humana, el lugar por donde ningún hombre ha pasado. Las casas nuevas están más muertas que las viejas, porque sus muros son de piedra o de acero, pero no de hombres. Una casa viene al mundo, no cuando la acaban de edificar, sino cuando empiezan a habitarla. De aquí esa irresistible semejanza que hay entre una casa y una tumba. Por eso la primera está de pie, mientras que la segunda está tendida.

Todos han partido de la casa, en realidad, pero todos se han quedado en verdad. Y no es el recuerdo de ellos lo que queda, sino ellos mismos. Y no es tampoco que ellos queden en la casa, sino que continúan por la casa. Las funciones y los actos se van de la casa en tren o en avión o a caballo, a pie o arrastrándose. Lo que continúa en la casa es el órgano, el agente en gerundio y en círculo. Los pasos se han ido, los besos, los perdones, los crímenes. Lo que continúa en la casa es el pie, los labios, los ojos, el corazón. Las negaciones y las afirmaciones, el bien y el mal, se han dispersado. Lo que continúa en la casa, es el sujeto del acto.

Así el ser humano se convierte en un residente de un espacio determinado que ha construido y en el cual reside, echa raíces.

Las Alterotopías o la vestimenta como lugar habitable funcionan igual que la casa de Vallejo, las prendas de vestir nos contienen, nos acogen, moramos en ellas y les damos la suficiente confianza —o no- para parecerse a nosotros o para que reflejen aquello que creemos o deseamos o pretendemos ser; cuando se desviste el cuerpo, la prenda no deja de estar habitada, aquella aún posee al sujeto que la ocupó o en ocasiones contiene versiones del sujeto, como si se tratase de un personaje.



A pesar de que el vestido pueda ser leído como un texto, no se debe dejar de lado que la vestimenta no solo es polisémica, camaleónica en sus significados, es multisensorial y está imbuida por la experimentación como forma de adaptación al contexto natural, cultural o social, el vestido es sin duda un medio de expresión e incluso una expresión misma, con ella somos desde siempre ciborgs, pero por sobre todo es un espacio habitable.

2.3.3. Formas periféricas de vestir

A lo mejor, soy otro; andando, al alba, otro que marcha
en torno a un disco largo, a un disco elástico:
mortal, figurativo, audaz diafragma.

César Vallejo

En el tema “El vestido fantasma” se hacía hincapié en el hecho de las limitaciones del diseño de modas a partir de sus posiciones ideológicas al momento de concebir el proyecto de la vestimenta, en este caso, si el método no es suficiente hay que romperlo, tal ruptura, como ya se revisó, está basada en preguntas necesarias a la rama y en la búsqueda de sus espacios intersticiales, al pretender expandirla se busca también repensarla, no solo desde su quehacer sino desde quiénes lo llevan a cabo, el diseño de modas olvida con frecuencia al diseñador, incluso en el diseño más inclusivo de la contemporaneidad, incluso el diseño que considera a la sociedad y a la naturaleza (tendencia *Eco Fashion* por ejemplo), se tiende a olvidar al diseñador. Diseñar desde la Periferia es por tanto diseñar considerando todos los actores que se involucran en el proceso de vestir al cuerpo, es una persona que ocupa el traje, otra que lo concibe, el sentido que se teje en los trajes una vez habitados y las conexiones que estos generan con las demás personas, ajenas o cercanas.



El atuendo se configura en la moda que, por otro lado, se concibe en lo nuevo, animada por “el instante” se derrama en el incesante ahora, las sociedades modernas la han absorbido como un modo de vida, una forma de ser; la moda es por tanto el modo de lo moderno y este hecho se intensifica y trasciende en la vestimenta, al ser ésta una extensión del cuerpo es susceptible a la ansiedad que caracteriza al ser humano y su deseo constante de movimiento y vigencia, pero, ¿Qué es lo que hace de la vestimenta un elemento extraordinario?

Alejados, desde la periferia del sistema de la moda, se puede comprender al vestido (al decir vestido se incluye aquí también el término traje, indumentaria, atuendo, hábito) como un producto cultural que acompaña al ser humano a lo largo de su vida, al igual que su piel, este contiene a la persona, tanto en su aspecto físico como psicológico. Se destaca entonces el aspecto emocional de la vestimenta y como tal las conexiones que se generan entre la persona –no solo su cuerpo físico o su cuerpo social- sino su mente, sus emociones, así como su forma de relacionarse con el mundo, a la larga, la vestimenta es un elemento mediador entre la persona y su contexto tanto interno como externo. Le pone en relación con su subjetividad, con sus “otros” cercanos (familia, amigos, etc) y con sus “otros” ajenos, extraños.

2.3.4. Metodología (Poética) Alterotópica. Posturas ideológicas y Procesos de trabajo

En la metodología alterotópica -que más que una metodología se la piensa como una poética, como una forma de hacer- se proponen las siguientes posturas ideológicas respecto de la rama y sugiere algunas formas de trabajo.



- **Propone re-pensar el diseño de modas**, sus principios y elementos aunados con los parámetros del diseño de vestuario, para lo cual en primera instancia se refiere a la práctica ya no como diseño de moda sino como diseño de indumentaria, el cambio del término invita precisamente el considerar para la creación vestimentaria a la persona y no a la masa.
- **Comprender a la persona no como un cliente** ni como un usuario, sino como un portador del traje que una vez que cumpla su función de portar se convertirá en un ocupante, dadas las características del vestido como espacio habitable.
- **Dado que el tema, concepto, motivo gestor o inspiración** es uno de los pasos esenciales para proyectar vestimenta se propone concebir la inspiración desde dos perspectivas. Teniendo en cuenta de que la inspiración es aquello que insufla vida, la primera manera corresponde a una inspiración concreta, Sorger (2007) se referirá al mismo tipo de inspiración como “literal”. Aquí los motivos gestores son de tipo material, perceptibles. Uno de los temas favoritos suele ser la naturaleza debido a que las formas que en ella se encuentran están dadas y el abstraerlas para el diseño se torna relativamente cómodo, son fáciles de conjugar con los principios del diseño, logrando combinaciones interesantes y agradables pero olvidando en el proceso de creación lo esencial, a la persona.

La segunda corresponde a una inspiración abstracta, esta se basa en ideas, conceptos (como la locura, la felicidad, el recuerdo, la memoria), sucesos (especialmente es un trabajo de tipo histórico). Para la metodología alterotópica esta es una fuente más rica debido a las potenciales posibilidades de creación. Por otro lado es interesante tomar las dos formas de inspiración, de hecho sucede con la inspiración abstracta que al



materializarse pasa a ser una forma concreta y la inspiración concreta puede desencadenarse en una serie de significados –como si fuese una semiosis- que desembocarán en una inspiración abstracta. Lo importante es reflexionar la práctica tanto como la conceptualización.

Al buscar la reflexión de los temas se busca usar el diseño de indumentaria como una superficie de expresión plena, la pertinencia contemporánea de los temas es vital para este tipo de creación. El diseñador es un ser humano de su tiempo, es también, como todos, un testigo de la condición humana que lo construye y que construye a las personas que le rodean, por mucho tiempo el diseño de modas alejó a los diseñadores de la realidad en pos de las pasarelas iluminadas y la fama y así le alejó de la tarea más importante del diseñador de modas, pensar la indumentaria, reflexionar sobre ella, preguntarse, crear, anestesiándolo ante temáticas importantes. Como manifiesta Lemoine-Luccioni: antes incluso de moldear el traje sobre el textil está el corte y el trazado que para la autora son la parte más decisiva del proceso en donde “Cortar es pensar”.

La Metodología alterotópica privilegia el proceso de reflexión (diferente al proceso de conceptualización) es así que se propone el término Alterotopía en relación con el diseño de indumentaria designando como tales a aquellos espacios reducidos que pasan por objetos vestibles y que al vincularse con los individuos y relacionarlos con su mundo interno/externo obligan al cuerpo a visibilizar un espacio interior exteriorizado o viceversa; las alterotopías son los espacios vestimentarios que de alguna forma llegan a prescindir del cuerpo físico aunque no de su presencia, así la vestimenta llega en ocasiones a trastocar la realidad humana trasfigurando al cuerpo en un movimiento espiral hacia sí, en un acto de “naturalización” - sin nunca dejar de ser por ello artificial, o alterando al sujeto.



El espacio alterotópico del cuerpo, es decir la prenda de vestir que ha sido ocupada, habitada, recibe y acoge una parte específica de este, a través de ella es reconfigurado en un cuidadoso y frágil sistema que se relaciona con el mundo exterior, un vínculo máximo que intermedia el sistema vestimentario con la corporalidad. Desde este lugar se percibe al vestido como una envoltura, tal como apunta Lemoine-Luccioni:

El desnudo tratado de una cierta manera y en ciertas circunstancias da “vestido”. El hombre, lo más que puede hacer es cubrirse o descubrirse. Pero se pone compulsivamente bajo una envoltura. Se sabe que para Lacan, el niño se separa menos de su madre que de su envoltura, la placenta, que la madre expulsa con más o menos facilidad en un segundo tiempo, pues la placenta no es el vientre materno. Separado de su placenta, el hombre nace desnudo. Nunca se cubrirá de pelos, ni de plumas ni de escamas. Pero inventará el vestido hecho de pelos, plumas y escamas, e incluso de piel; materias todas ellas que serán reinterpretadas y artificialmente arregladas, para cubrirle. (42)

Martínez Barreiro también despliega una explicación que coincide en general con la de Lemoine-Luccioni:

El vestido simboliza inconscientemente el amor materno y la figura de la madre. La asociación entre vestido y madre se ve forzada por el hecho de que en la infancia es generalmente la madre quien viste y desviste al niño, y por el hecho de que en tiempos posteriores la madre tiende a manifestar su amor, manifestando inquietud si los hijos no están suficientemente vestidos. Uno de los descubrimientos del psicoanálisis fue, precisamente, la importancia y la frecuencia de las fantasías intrauterinas, es decir, las fantasías de un retorno al hogar cálido, envolvente y protector donde pasamos los primeros nueve meses de nuestra existencia. En esta fantasía el útero es considerado como un lugar de seguridad, en el cual uno puede ponerse a salvo de los peligros y dificultades del mundo. (80-81)

La autora con ello habla del “símbolo uterino de las ropas”. Es indudable que la vestimenta es un envoltorio, en el contexto cultural el ser humano se destaca en tanto es un



cuerpo envuelto y/o un cuerpo adornado, al respecto se puede mencionar el término *kicwa pachallina* que refiere a una prenda similar a un chal o una chalina, asociada con el rebozo matrimonial, la forma en la que se porta esta prenda en a partir de la envoltura, un lado cruza en volviendo al otro.

Por otro lado está el aspecto que viene dado con la protección y es una de tipo emocional en relación con la madre, Lacan en su debido tiempo y más recientemente Sloterdijk en su teoría de las esferas, sugieren como se describió en líneas anteriores que el vientre materno es el primer envoltorio del cuerpo, la primera fibra que lo cubre proviene del espacio uterino. El idioma *kichwa* también nos da pistas de ello, en esta lengua la palabra *pacha* sirve para designar al universo en cuanto, mundo, espacio, es decir lo que nos rodea, de ahí proviene el término *pachamama*, que no se refiere específicamente a la tierra que en *kichwa* se denomina *allpa*, sino a la naturaleza.

Al término *pacha* corresponde también el sentido amplio del espacio donde se existe, con sus tres estadios: Arriba-cielo. Abajo-por dentro de la tierra y Aquí, el espacio habitado por personas, plantas, animales, minerales. En otras palabras corresponde a un macro envoltorio de la vida y la muerte; pero la palabra *pacha* también sirve para designar a la ropa lo que extiende su significado a un envoltorio que hace lo mismo que *pacha*, proteger, cuidar, hacer las veces de madre, de hecho para decir: vestirse, se usa la expresión *pachallikuy*.

Barthes (2003) en “La moda, las ciencias y el tiempo” mencionaba, referenciando también a Flügel, que el vestido al igual que el rostro sonrojado revela nuestros sentimientos, dice: “Lo que está en juego en el vestido es una determinada significación del cuerpo, de la persona. Ya decía Hegel que el vestido hacía significativo al cuerpo” en



otra línea continúa: “El vestido concierne a toda la persona, a todo el cuerpo humano, a todas las relaciones del hombre con su cuerpo así como a las relaciones del cuerpo con la sociedad” (418)

El Cuerpo Vestido va más allá del Vestido/Moda, sobrepasa su comprensión de artefacto utilitario en términos prácticos, provee al cuerpo físico de un cuerpo vestido que está investido del sujeto que la ocupa, de su familia, de su comunidad, de su contexto más amplio, se proyecta entonces como cuerpo social investido –que es el cuerpo vestido por la moda-, como un cuerpo íntimo investido que alberga historia, poseedor de memoria, como un cuerpo cultural investido.

La investidura que es en sentido amplio el acto de conferir algo, provee al cuerpo físico desnudo en gran medida la satisfacción del deseo de: deseo de pertenencia, deseo de identidad, deseo de inclusión, deseo de ser alguien o algo más, un ser bidimensional y paradójico: entre lo natural –una vuelta a lo silvestre- y lo tecnológico desde cualquier perspectiva, una tecnología industrial o una tecnología artesanal.

Se puede decir que en esas circunstancias ebulle un lenguaje vestimentario, las formas de este lenguaje están contenidas en las prendas de vestir forman parte de un sistema con características propias.

- **Los métodos de investigación y de trabajo** que son considerados para el desarrollo de la metodología alterotópica son esencialmente cualitativos, muchos de ellos han sido ampliamente desarrollados en el campo de las humanidades. Algunas formas de trabajo que son propias del diseño de modas y del diseño de vestuario, ya han sido mencionadas en capítulos previos; sin embargo, a manera de resumen, se



las anotarán también. Se considerarán las maneras de trabajo del *fashionart*, específicamente el insinuado por estudiante del programa de postgrado Fashion Artefacts del Central Sain Martins –que en realidad toma procesos de la investigación artística-

Finalmente se describirán las formas con las que a medida que se avanzaba el trabajo práctico se fueron concibiendo y comprendiendo también como métodos de trabajo.

Uno de los procesos de trabajo que comparten tanto el diseño de modas como el de vestuario es el de la búsqueda de referentes y de motivos gestores tanto concretos como abstractos, que suelen ser, en gran parte, citas visuales. Este proceso es tan esencial que suele considerarse un método propiamente. Gaimster en su libro *Visual Research Methods in Fashion* (2011) hace una recopilación de las formas de investigación visual que se pueden usar dentro del diseño de modas. En el texto se anota de entrada los propósitos de investigación en donde manifiesta que existe por un lado un bagaje de investigación que es el proceso continuo de investigación visual y que no necesariamente se debe a un proyecto específico, se realiza con el propósito de dar al diseñador una comprensión de lo que está pasando en el mundo que le rodea. Recomienda aquí ver revistas, revisar tendencias, leer periódicos, libros varios, mirar programas, visitar el teatro, hoteles, restaurantes, bares, tiendas nuevas, suscribirse a blogs y coleccionar imágenes, artículo, fotografías, objetos. Recomienda para ello el uso de un libro de bocetos o un diario visual. (2)

Por otro lado habla del proyecto específico de investigación. En este tipo de investigación, manifiesta la autora, el diseñador debe considerar lo solicitado en el *brief* o pedido de diseño, entender que tiene límites y fechas de entrega por lo que entra en juego una estrategia de planificación de la investigación, recomienda identificar palabras clave.



Como cuarto paso propone identificar los recursos visuales y catalogarlos. Habla también de la importancia de evaluar la información, aduciendo que no toda la información, especialmente la obtenida de la internet es buena. (4-7)

Una de las técnicas de análisis que se manifiesta en el texto es la conocida “Lluvia de ideas” se refiere a ella como una herramienta creativa de pensamiento, así mismo va a sugerir el uso de mapas mentales. Otra técnica interesante para la investigación visual en la moda es “*Scamper*” inventada por Robert Eberle (también Lluvia de ideas), siendo este un proceso en donde se modifica el producto a partir de diversas acciones: sustituir, combinar, adaptar, modificar, darle otro uso al objeto, eliminar, mover elementos y cambiar el objeto de posiciones. (18-19)

Menciona también la cacería de tendencias como una forma activa de la investigación visual pasando luego al desarrollo del concepto, el dibujo y la creatividad. Manifiesta la importancia de analizar mientras se ve, así escribe: “Analizar tus imágenes y definir el concepto, es el primer paso en este proceso” (144)

Se anota también como caso de estudio el trabajo del Dr. Shlomo Lee Abrahmov quien interpreta las imágenes a partir de tres niveles de comprensión (este es un trabajo similar a la Retórica de la imagen de Roland Barthes) El primer nivel es un nivel objetivo, en donde se anotan todos los aspectos que se ven del objeto. El segundo nivel es interpretativo, este es un nivel subjetivo. El tercer nivel es conceptual y se compone de dos atributos, el primero la abstracción y el segundo el significado universal que propone llamar “*deep meaning*” (significado profundo). Este nivel es el que propicia la creación al ser la motivación del diseñador. (144)



También hace hincapié en métodos visuales tradicionales del diseño de modas: El libro de bocetos es uno de ellos, al respecto la autora escribe: “No hay forma correcta o incorrecta de desarrollar un libro de bocetos...esta es una herramienta que ayuda a pensar” (158) También habla de los diarios visuales en donde el diseñadora a través de dibujos, textos, collages, etc, expresa sus emociones. Las hojas de trabajo en donde se expresan casi siempre de forma técnica los detalles de las prendas, están también los tableros de humor que prefieren el collage como y el *storyboard*, indicando que si bien es un método usado más en cine o televisión, podría traer grandes frutos al momentos de diseñar. (166-167)

Hasta aquí el diseño de vestuario comparte herramientas con el diseño de modas, la diferencia radica, talvez, en que para la búsqueda el diseñador de vestuario previamente habrá de conocer plenamente a los personajes, es decir se debe tener un dominio del guion que se escenificará, habrá conversado con la directora o director de la obra y con otros colaboradores (iluministas, escenógrafos, sonidistas, músicos, actores, etc), ya se habrá inmiscuido en la psicología del personaje, sabrá qué come, qué le gusta, cuáles son sus conflictos, cómo es, de dónde viene, etc, finalmente lo habrá ubicado en un espacio y tiempo específicos y en su papel en la historia que se va a contar.

La búsqueda de referentes dependerá mucho de los personajes, una de las “leyes” del diseño de vestuario es mantener a la vestimenta en equilibrio con el actor-personaje, el traje jamás deberá ser más importante que el actor ni ganar más protagonismo. El traje en el diseño de vestuario es de tipo narrativo, completa la historia del personaje y transporta a la historia que este vive.



Para el diseñador de modas gran parte del trabajo previo está dado por los pormenores y el dictamen de lo que se conoce como los nueve elementos de la colección, a manera de ejemplo se incluye la siguiente tabla.

Nueve elementos de la colección	
Inspiración.	Años 40.
Nombre de la colección.	“Flor de mayo”
Línea:	Casual-formal.
Prototipo	Femenino. 25-35 años.
Silueta	Rectangular
Temporada	Otoño-Invierno. 2017-2018
Gama (más adelante se tomará esta palabra con otra connotación)	Prêt-à-porter de luxe.
Influencias	Retro
Tendencia	“White Flower” (por ejemplo, suelen generalmente presentarse en inglés)

Tabla 2. Ejemplo de los nueve elementos de la colección. Tabla realizada por la autora.

Tanto en el diseño de vestuario como en el diseño de modas es relevante la búsqueda del género textil, incluso antes del trabajo de bocetaje, algunos diseñadores de modas consideran a la fibra textil como una inspiración y deciden ir por ella antes de concebir el diseño bidimensional. Los diseñadores de ambas ramas bocetan sus ideas, las ilustran, realizan fichas de información.



Yuniya Kawamura en su texto *“Doing research in fashion and dress, an introduction to qualitative methods”* (2011) manifiesta su preocupación en el uso de métodos apropiados para estudiar a la moda y al vestido desde un enfoque científico, debido a que la rama no tiene un método que le sea propio, se acude a otros métodos con la intención de ampliar el campo de estudio teórico tanto de la moda como de la vestimenta: “Una de las razones por la que la moda/vestido no es tomada en serio incluye una borrosa estrategia para el estudio de la moda/vestido, especialmente cuando se trata de conceptos abstractos más que de los materiales de un traje” (2)

Una de las consignas y pedidos del autor es el de establecer los Estudios de la Moda y comprenderla desde la interdisciplinariedad, darle el mismo sitio de los Estudios de la Cultura o los Estudios de Género.

A lo largo de su texto propone tomar de otras disciplinas, como la Sociología, la Antropología o la Historia, sus métodos de investigación y trasladarlos al estudio de la moda/vestido. Entre los que menciona se pueden anotar: Etnografía en donde se incluye la observación y la historia de vida. Entrevistas semiestructuradas. Semiótica. Investigación basada en el objeto. Este tipo de investigación es particularmente interesante, refiere a aquellos objetos que son sometidos a un estudio morfológico y cromático propio de un catalogador de museos, en donde toda la información la “proporciona” el objeto:

Para los historiados del vestido...los objetos son la primera fuente de información. Ellos explorarán la historia de los artefactos y los contextos en los cuales ellos adquieren significado. Podemos aprender del objeto en relación a otros objetos, personas, ideas y períodos específicos de tiempo. Esto permite al investigador mirar muy de cerca al objeto investigado y su color, forma, formas, siluetas, construcción y técnicas de confección, describe la observación de las características físicas. La examinación del objeto puede llevar a otras preguntas de investigación de tipo social, cultural, histórica, política o tecnológica...El peligro



con esta investigación es que los investigadores pueden restringirse a las consideraciones estéticas o físicas del objeto” (92)

La investigación basada en el objeto es un proceso, aunque con menor detalle, usado frecuentemente al momento de diseñar especialmente con inspiraciones concretas; aunque se trata de un tipo de investigación detallada, como dice Kawamura, tiende a quedarse en el aspecto morfológico y las preguntas que del objeto podrían desprenderse corren riesgo de no hacerse.

Puede usarse este método –al igual que los anteriores- a partir de relaciones entre métodos y enfoques de estudios, el Kawamura anota como ejemplo de ello la investigación basada en el objeto y los estudios materiales culturales, lo que permite involucrar a los objetos en un medio específico para poder contextualizarlos y comprender el momento en el que fueron concebidos. También relaciona este proceso con la historia oral de vida en donde las preguntas que surjan de la investigación del objeto puedan ser ampliadas por las culturas que los produjeron. (95-97)

Desde la metodología alterotópica surgió, a partir de la puesta en práctica de lo teorizado, las siguientes posturas ideológicas y formas de trabajo.

- **La resignificación a partir de la hibridación de los métodos convencionales** del diseño de modas y de vestuario. Esto permitió que se puede pasar de un *brief* común a un *brief* más parecido a una historia de vida, manteniendo pues la historia de vida como un eje central al momento de concebir la gama u obra. Lo mismo sucede con el proceso de selección del género textil, en donde se le da a la investigación basada en el objeto el peso psicológico e histórico particular de la textura, por ejemplo lo que significa la lana y tejer en una familia de tejedoras.



- **Desde la investigación artística y desde las formas de producir *fashionartefacts*** se migra la mirada dirigida hacia el autor, lo cual permitirá generar esa comunicación y esa empatía muchas veces relegada de las prácticas del diseño de vestimenta. Este trabajo se lo realizó a partir de una especie de **etnografía interna**, en donde se aplican las técnicas de la etnografía (observación, entrevista, historia de vida, investigación de campo) hacia uno mismo como diseñador-autor, permitiendo vincularse directamente con el objeto y sus contextos e ir recolectando información que puede ser relevante al momento de la creación.
- **Para la metodología alterotópica es necesario no escindir lo práctico de lo teórico**, por lo tanto la práctica no es un producto de lo teórico, en otras palabras se considera pues la teorización como una parte esencial del proceso creativo en donde el verdadero reto es mantener un equilibrio entre los elementos de la gama u obra: el objeto, el concepto y su recepción, que busca ser abierta.
- **Pensar la gama como un todo que funciona unido.** No temerle a la inclusión de otras ramas al momento de buscar soluciones. Una presencia importante en esta propuesta la tiene la literatura que permitió reflexionar la producción y el manejo de las cédulas como parte también del proceso creativo, procurando que gran parte de las cédulas funcionaran como historias que expanden el sentido de las ideas materializadas en objetos.



2.3.5. Hacia la construcción de una taxonomía alterotópica.

[Antes de entrar en este apartado, es necesario decir que aquí se van solamente a mencionar las posibles formas alterotópicas, dado el tema tendría que desarrollarse en una extensión de la presente tesis hacia una investigación de tipo teórico; sin embargo, el mencionarlás aquí, aunque sea a manera de boceto-esbozo es pertinente considerando que esta investigación es su punto de partida]

Tal como sucede con las Heterotopías de Foucault en su clasificación de espacios otros, las prendas se distinguen entre ellas considerando la parte del cuerpo que albergan, así podemos aventurar una brevísima gama de Alterotopías:

Alterotopías de Reserva: se focalizan en las prendas íntimas conocidas ampliamente como ropa interior, prendas de cama o de casa. Estos espacios, especialmente los que componen el segmento de ropa interior, se caracterizan por su sacralización y la estigmatización de lo erótico que casi siempre favorece al misterio del espacio, beneficiando principalmente en el sistema vestimentario a la producción de la lencería.

Están también las **Alterotopías Públicas** que tienen la función, además de cuidar o garantizar la función de las de Reserva, de definir el estado de lo público, aquí se encuentran las prendas casuales “formales e informales” y la ropa deportiva, que curiosamente suele llamarse en algunos lugares del norte del Ecuador, ropa de exterior.

Las **Alterotopías Fugaces** pertenecen a aquellas prendas que son usadas para momentos específicos, están limitadas por el tiempo en cuanto su capacidad de albergar



pero permanecen eternas entre otras prendas “olvidadas”, es el caso de los trajes para fiestas y disfraces por ejemplo.

Por último están las **Alterotopías de Interrupción** gobernadas por aquellas prendas que son portables pero no vestibles, me refiero a los accesorios o complementos que tienen el poder de anular o disimular a las otras alterotopías haciendo las veces de espacios intermediarios entre los otros lejanos y un alguien o sirviendo como espacios de anulación en el caso de que invisibilizaran las otras prendas en incluso al cuerpo mismo.

Las **Alterotopías Emocionales** no se caracterizan por lo que albergan sino por el cómo albergan, generando nexos sentimentales entre las prendas y quien las porta, están por ejemplo las prendas de la infancia que traen consigo un vínculo nostálgico, prendas que a partir también de la memoria, evocan y provocan emociones de agrado o de rechazo.



CAPÍTULO III

ALTEROTOPÍA EN PRÁCTICA

En este capítulo se amplía el desarrollo de la obra, su conceptualización y como se la llevó a cabo a partir del trabajo con la metodología alterotópica desarrollada en el capítulo anterior.

El término gama es usado comúnmente en el diseño de modas para designar a las prendas que forman parte de la colección, a sí mismo una colección refiere a prendas que guardan una relación entre sí y que han surgido de un trabajo conjunto a partir de un mismo motivo gestor o inspiración. Se ha decidido usar el término gama al momento del montaje de la obra, ya que a pesar del trabajo interdisciplinario es importante posicionar en la metodología alterotópica su plataforma de presentación, que viene a ser también su forma de enunciación. Por tanto la obra (palabra que sí se mantiene por su connotación) no correspondería desde esta perspectiva ni a una instalación –propia de las artes- ni a obras individuales. Las obras tienen por tanto un tratamiento de Gama y así fueron concebidas.

La gama abarca cuatro momentos: “Intimidad, Umbilical, Fraternal, Singular”, todas bajo la premisa de reflexionar la vestimenta como un espacio habitable.

Las propuestas se desarrollan en un proceso espiral –ir desde la subjetividad propia, hacia los entornos familiares y luego a los extraños- que busca constantemente las relaciones humanas que propicia la vestimenta a partir de la memoria vestimentaria, la nostalgia, la emotividad, las relaciones socio-culturales. Por ello se pensó la vestimenta



como ese nexo –ampliado en el capítulo La Casa de Vallejo- como ese nodo que vincula a uno con su mismidad, con sus Otros íntimamente próximos y con sus Otros lejanos.

Esta memoria es posible en la medida en la que la prendas son habitadas, lo que provoca, como se dijo anteriormente, que lo que comúnmente es un usuario pase a ser un portador de la prenda y luego un ocupante de la prenda, en este sentido la prenda se vuelve un lugar capaz de ser habitado, vivido.

Las Alterotopías entonces, aquí tratadas, pretenden ser un puente que trata de comprender las relaciones marcadas por la vestimenta entre un alguien consigo mismo, con sus otros íntimamente próximos y con sus otros lejanos. Así, se proponen estas cuatro dimensiones que actúan como formas periféricas de vestir, otra perspectiva para el vestir, para reflexionar la vestimenta.

3.1. Conceptualización de los momentos y materialización de la obra

La obra se desarrolla en cuatro momentos, la razón de ello es que en el diseño de vestimenta se suele desarrollar una colección que debe contener por lo mínimo tres prendas que necesariamente deben tener un hilo conductor, un mismo punto de partida y desde el diseño de vestuario se mantuvo la idea de que la ropa es narrativa y cuenta por tanto una historia, por ello cada momento se pensó como un espacio narrativo.

Manejo de cédulas

Fue una parte importante de la conceptualización de la obra, haciendo que estas formen parte esencial de la obra, no como una necesaria explicación sino procurando que funcionen más como una historia.



Cuaderno de trabajo

Se lo utilizó como el principal instrumento de recolección de información, puede considerarse similar al libro de artista. El cuaderno de trabajo se concibió uniendo instrumentos de la investigación visual mencionada en capítulos anteriores: cuaderno de bocetos, diario visual, cuaderno de apuntes.

3.1.1. Primer Momento. Intimidad

En Intimidad se parte de la subjetividad, de la relación íntima que tiene un sujeto consigo mismo. En la obra, se desarrolla a partir de la búsqueda personal, del ansia por el encuentro con uno mismo y la trama emocional que se desteje con cada alterotopía, las profundas e intensas cotidianidades que salpican la identidad propia y la van erigiendo a veces como una estatua de sal imperecedera.

La obra que se concibió para este momento partió de un primer borrador que consistió en un ensayo fotográfico acompañado de texto, el tema del ensayo era el clóset como lugar íntimo, similar a un útero materno, en el cual se percibían las prendas como un objeto orgánico, por tanto vivo.

De este primer acercamiento se trabajan luego las dos obras finales que componen este momento:

- Un clóset incompleto del cual emerge a partir del sonido la “narración oral” de las alterotopías encontradas dentro de él.
- Chompas tejidas: Esta obra se compone de una fotografía en donde está mi madre en su juventud con una chompa adornada con fresas, de la chompa que me tejí en mi infancia y que sigue el mismo patrón que su chompa y de una chompa que se



pidió recordar a partir de su reproducción, la cual en su momento fue tejida antes que la mía para mi hermana muerta cuya muerte se da a medida que la chompa se teje.

Las cédulas que acompañaron a estos momentos fueron:

- **Clóset:** Se consideró la narración oral como una cédula más efectiva para este momento. Del clóset emerge una voz que narra lo siguiente en cuatro minutos:

Parecía que en su interior el acurrucarme cobraba más sentido. Una especie de útero secreto. Una complicidad con el tiempo, una tregua con el afuera.

El clóset de mi madre era fantástico, las agujas de los tacones se proyectaban en sombras infinitas y el abrigo rosa visto desde abajo parecía una guerrera gigante, crecí con esa imagen, con la de los hombros poderosos por las almohadillas de las chaquetas... Ella me arropaba con su suéter, el azul eléctrico, el olor a mamá en la siesta del sábado por la tarde le pertenecía a ese suéter.

Yo creía que mi madre estaba hecha de polvo de ladrillo, no se lastimaba, lloraba poco, sus carcajadas llenaban violentamente la cocina, tenía la necesidad de tejermé chompas y vestidos, hace unos días me dijo que mi abuela les regalaba prendas tejidas,...antes podía acariciar las lanas hasta la punta, ahora esa tarea me es imposible, no puedo avanzar ni un poco sin detenerme en ella.

En ocasiones mi cuerpo decidía estar en huelga de mí y de él mismo. A las rodillas les molestaban las pantorrillas, a los nudillos el empuje, a los brazos los hombros, a los senos la barriga, a la espalda la cadera; una tregua era tarea arriesgada y difícil...yo por mi parte tomaba un abrigo y en un acto de incertidumbre el cuerpo



accedía, por ello el abrigo es espacio tramposo, con él me reía de mi cuerpo y el cuerpo un poco consternado se rendía.

La desnudez siempre me fue reacia, siempre delatora, para mí no existía semejante cosa como la desnudez, pero el vacío del cuerpo era diferente, la naturalidad del cuerpo era diferente, la desnudez solo podía digerirla a través de los helados, desde la inocencia que poco a poco aún se vierte.

Por primera vez en mí el vestido fue un objeto de epifanía, más que una forma de disfraz una intención de disfraz. Cuando llegó aquel con estampado de dramáticas rosas, al probármelo él me dijo, debería llamarte de otra forma, guardo el vestido entre las faldas y las blusas, temo que al ponérmelo la identidad se le derrita.

Las hebillas son curiosas, uno cree que ellas son las que atan pero son los hoyos de las correas las que lo hacen, pequeños, es inútil escapar, ese sonido metálico entre los dedos, eso es lo que realmente ata, no son las ataduras, son los sonidos...sé ahora que a veces también soy sonido.

Cuando le vi por primera vez solo usaba *jeans* y camiseta, luego de algunos días me visitó vestido de otro tiempo, el místico artificio del camuflaje, recién ahí comprendí que todos somos una historia contada mil veces de la misma manera, sin que pudiera terminar.

Mi madre soñaba con que usase un vestido blanco y que el encaje acariciara mi muñeca, pero ella ignoraba que el blanco es amigo de la angustia...

El día de la firma asistí con falda corta, chaqueta negra y mocasines.



La abuela que quedó dormida en el árbol acostado quería que le vistieran con el traje que su nieta le regaló, solo era para ocasiones especiales.

Ellas llevan su ropa puesta, se visten de ella aunque no lo recuerden

Ellos quedan en esos otros cuerpos, nada se ha ido, aunque las manos sigan extendidas y nada se estremezca luego del abrazo.

- **Chompas de Fresas.**

Mi madre me tejió una chompa de fresas cuando era niña. Hace pocos meses me contó su historia:

_ En mi juventud la prenda que yo más llegué a querer fue la chompa tejida a fresas, me regaló la madre, ella es mi madrina, me la tejió expresamente para mí, me ponía esa chompa y sentía seguridad, me sentía importante, querida, protegida, luego aprendí a tejer las fresas. Nació mi hija y yo tejí la chompa para ella, mal, mal, pero le tejí a ella, pero ella nunca se puso la chompa porque se murió...creo que esa es la nostalgia que tengo con esa chompita, cuando la tejí la tejí con mucha ilusión, yo quería que ella se sintiera como yo me sentía con la chompa, después que ella murió terminé de hacer el cordón, tenía pensado regalarla pero no pude, la tuve muchos años, me desprendí luego de ella cuando comencé a circular mi ropa...no sé a dónde se fue, me causaba mucho dolor, no entendía por qué o para qué...ella se fue. No tejí en mucho tiempo, luego le vi puesta mi chompa a una señora y cuando la vi me acordé exactamente como era y me puse a tejerla para vos, esa chompa la guardó tu abuela muchos años y luego me la devolvió.



3.1.2. Segundo momento. Umbilical

Este momento trata la interrelación entre un sujeto y sus otros genealógicamente más próximos, es decir con su núcleo familiar cercano. Es la relación que se construye a través de la vestimenta con los miembros más cercanos, el clan, lo que solemos llamar familia.

Para este momento se utilizó la historia de vida como instrumento de investigación así como la entrevista. Entrevisté a mis tres tías a partir de pedirles que recordaran prendas que han marcado su vida para que luego las dibujaran.

Cédulas

Cada cédula corresponde a un cuadro de este momento. Son 4. Son la transcripción de las entrevistas realizadas a mis tías, en donde me narran su conexión con la prenda dibujada.

1.

Lo que recuerdo es que mi mamá había mandado a tejer una chompa para regalarme en una navidad, me gustaba la chompa pero con rabia, no con la chompa sino con una de mis hermanas porque se puso la chompa antes que yo. Le reclamé a mi mamá y me dijo que ella no sabía. Ella la había tenido escondida...era la única chompa que me regaló...quince días mi hermana se puso y de ahí me regaló...yo le vi puesta...eso me quedó aquí grabado y no puedo olvidar.



2.

Cuando yo tenía 12 años al frente de la casa vivían unas señoritas, el papá era hormador de sombrero, una hija había tejido una faldita a crochet, bien bonita, yo tenía eso adorando. Mamá me compró, yo le molestaba: compre mamá, compre mamá, la señorita también me ayudaba a rogar: compre señora, compre. Esa yo le regalé a mi hermana y hace años le vi puesta a una pariente política de ella esa faldita, mi faldita. Era como una ilusión de lo nuevo, para lucir donde las amigas, para ver ellas qué dicen.

3.

Yo recuerdo dos prendas específicamente. Eran de cuando papá estaba lejos, unas sandalias y una blusa, color lila, cuello sport, manga corta, adoraba esas prendas por el valor sentimental que tenían y porque me quedaban bien. Todo lo que me daba papá para mí era importante. Incluso, hasta la fecha en mi mente viene la blusa siempre con el recuerdo de papá...yo era su niña mimada, esa blusa me dio en mi cumpleaños, adoraba esa blusa. Otras prendas no me acuerdo, pero esas no las olvido.

4.

A los seis años. Fue un vestido que me mandaron a hacer de una tela peruana que recién estaba saliendo. Era por la rodilla, tenía bolsillos a los laditos, manga corta, recto. Ese vestido me pusieron a los quince días que papá se fue, para que no siga triste por la partida me dieron ese vestido, lo usé para el primer cumpleaños al que fui, estaba tan ilusionada porque yo tenía la idea que de la piñata cogería bastantes



caramelos y que los guardaría en los bolsillos del vestido. Eso le asocio con la primera ida de papá, por primera vez sentí una nostalgia grande, a veces pasaba un avión y pensaba que aterrizaría cerca de casa y que papá se bajaría.

3.1.3. Tercer momento. Fraternal

En Fraternal se parte de la interrelación entre un sujeto y sus otros íntimamente próximos, aborda la relación a través de la vestimenta con el grupo cercano de socialización, por ejemplo los amigos.

Para este momento se confeccionó un abrigo, dada la connotación que tiene como prenda que cubre las otras prendas, abarca gran parte del cuerpo y partiendo de la significación de su nombre. Se trabajó a partir de la metáfora, como si el abrigo como una alterotopía predilecta fuera una exteriorización de los recuerdos que se albergan en la mente y de las circunstancias y personas que nos van construyendo a lo largo de la vida. Para ello se solicitó a amigos fotos de ellos y de sus seres queridos, así esta prenda funcionó como un álbum.

Al mismo tiempo se pretendía la interacción con el público y el acercamiento a este espacio consciente de toda la carga simbólica que posee, las fotos están ubicadas por debajo del forro del mismo que se escogió de un material labrado que no permitiese la simple vista -porque nuestros recuerdos no están a simple vista- Esto hizo que los receptores trataran de ver las fotos acariciando la prenda o acercándose en actitud de búsqueda.



Cédula:

Como se pretendía la interacción ya mencionada, la cédula no podía ser tan informativa, sino solo a un nivel descriptivo:

Abrigo.

Fotografías de amigas y amigos y de sus seres queridos.

3.1.4. Cuarto momento. Singular

Trata de la interrelación entre un sujeto y sus otros lejanos, ajenos, desconocidos, trata las relaciones a través de la vestimenta con el otro lejano, que nos rodea, que nos es extraño, pero con el cual interactuamos.

Para este momento se concibió un vestido realizado a medida en un género textil color piel, la idea era reflejar la metáfora del traje como segunda piel y también como segundo cuerpo. Dado que singular reflexiona sobre la relación que se da entre uno y sus otros lejanos y extraños, este momento pretendió sin más la interacción directa con el público, esa interacción significó precisamente lo que Singular reflexiona. Para ello se ubicó una almohadilla dactilar y se esperaba que el espectador pueda poner su huella sobre el vestido, para propiciar este acto se acudió también a la cédula, misma que estuvo inspirada en un texto de Julio Cortázar:

Cédula:

Instrucciones para poner una huella dactilar sobre un cuerpo de tul que es un vestido.



- Acercarse lentamente hacia ese rectángulo blanco, es un poco delgado, no le tema, no le hará daño.
- Inclinar-se unos 25 centímetros haciendo que su cuerpo sea un amable ángulo que haga del rectángulo un objeto absurdo.
- Sacar su dedo pulgar del bolsillo, la boca o cualquier lugar donde esté situado, moverlo lentamente hacia sus ojos, mírelo bien, ahí, tan pulgar, tan dedo, esas huellas que solo son tuyas, tuyas, de nadie más.
- Ahora, haga un gesto de “like” con su dedo pulgar, déjelo libre de los otros dedos ahora insignificantes, dirija el dedo hacia esa almohadilla inofensiva que se encuentra sobre el ya vulgar rectángulo y presione fuertemente. ¿Siente la seguridad de estar rebasando los límites? Si no la siente, vuelva a presionar. Es maravilloso.
- Ahora, con el dedo totalmente negro de tinta que luego podrá limpiarse fácilmente sin temor a manchar SU propia ropa, con la convicción del hambre o de la sed, presione su dedo contra el vestido. Plasme su huella.
- Su huella plasmada en el traje de una extraña. ¡Bien hecho!
- Gracias.



CONCLUSIONES

- El análisis de las superficies estéticas conceptuales de los diseñadores Hussein Chalayan, Alexander McQueen, Rei Kawakubo y Yohji Yamamoto procuran una comprensión y una reflexión a partir del trabajo con el vestido, dentro de la Moda Conceptual (Yohji Yamamoto, Rei Kawakubo, Alexander McQueen) y el Fashionart (Hussein Chalayan). El diseño de indumentaria a través de estas perspectivas es capaz de reflexionar factores tan complejos como los que se relacionan con la condición humana, como la identidad, la silueta corporal, los cánones de belleza, migración, cuerpos tecnológicos, la fealdad, la nostalgia, la memoria, el desarraigo; así como reflexiones e inquietudes estrictamente formales, plásticas, en donde el enfoque está en la configuración material del vestido. Así la práctica del diseño de indumentaria desde estos lugares de enunciación puede ir más allá de la tan criticada frivolidad de pasarela y moda rápida o desechable y generar espacios de expresión, experimentación, diálogo y comprensión del mundo y el ser humano.

El vestido y el cuerpo son otros soportes de expresión no menos importantes o trascendentes que los usados por ramas diversas de las prácticas clasificadas institucionalmente dentro del arte. Así como sucede con el arte contemporáneo es preciso hablar de un diseño de modas expandido, no se puede negar el trabajo que se ha venido realizando con esta intención desde el siglo pasado. El diseñador de indumentaria puede, si lo desea, trabajar en las varias esferas que le ofrece la rama sin tener que conflictuarse por ello, tal como mencionó Chalayan al referirse a la



posibilidad de trabajo multifacético -por usar un término-, un mismo concepto puede ser aplicado a un producto comercial, a un traje de moda conceptual que pueda mostrarse en una pasarela o, como una escultura para un museo. Esa libertad permite una nutrida flexibilidad creativa y posibilita la experimentación como canal de expresión.

Por otro lado, es inevitable evidenciar que hay un vuelco hacia el diseñador, un diseñador que se mira así mismo como un ser humano que diseña para seres humanos. Esta mirada renovada es esencial para las prácticas en el campo de la Moda Conceptual y el Fashionart (ACO), además que manifiesta una determinada distancia entre el diseñador dedicado exclusivamente al RTW, a la Alta Costura Funcional, del diseñador de Moda Conceptual o ACO. El diseñador de RTW como practicante del diseño de modas se encuentra de cierta forma, enajenado; sus productos que están pensados para una masa funcionan, cumplen con el paradigma de la utilidad del diseño, pero no hay una huella intensa como sucede con los trabajos de los diseñadores de ACO, comprendiendo que gran parte de sus obras provienen de un intento de autoconocimiento.

La práctica en ACO por otro lado, a pesar de los diálogos y reflexiones que pretende y que de hecho produce, tiende por su naturaleza a ser intimista y el artefacto vestimentario puede producir una brecha entre diseñador y “usuario”. A pesar de que existe una desconexión entre las personas que consumen vestimenta/moda y el diseñador, en el caso del RTW, todavía no hay una brecha, más bien hay la lucha constante por un puente que propicie el consumo y el cambio constante de modos.

- La vestimenta es un espacio habitable; sin embargo, no todas las prendas pueden ser alterotopías, no con todas las prendas de vestir se generan nexos importantes.



Todo lo manifestado en el capítulo de Metodología Alterotópica da razón de una postura ideológica frente a la práctica del diseño de vestimenta, desde ahí se propone diseñar como se ha dicho, no para un cliente fantasma sino para una persona; el llegar a diseñar para una persona debe ser un acto de empatía.

Uno de los aspectos que se tomó de la práctica artística y de la investigación artística, es que muchos de las temáticas tratadas tienen como eje al propio artista, esta forma de abordaje no es común en el diseño de modas, -salvo dentro de las prácticas que se propician con ACO y Moda Conceptual- en donde el enfoque es el Otro -insistiendo que en el caso de la moda es otro colectivo- y su contexto.

Otro de los *leitmotiv* de esta investigación y de proponer esta metodología es repensarnos como diseñadores más allá de la práctica profesional, asumiéndonos, y así completar (si cabe el término) la comunicación entre el diseñador, para quién se diseña y en qué contexto. Si bien el manejar motivos gestores intimistas puede generar una brecha entre diseñador y “usuario”, es importante considerar que, por otro lado, se puede generar una conexión de tipo emisor/autor y receptor/público, he ahí la estrategia relacional del vestido desde la ACO. No se pretende obtener un cliente que porte las prendas según la moda, sino un receptor que comparta un diálogo; se pretende una experiencia estética compartida, en este sentido lo que se busca es un ocupante de las prendas, ya sea que el ocupante habite las prendas con su cuerpo o con su empatía.

La vestimenta constituye un espacio capaz de ser habitado y el hecho de habitar el espacio es un hecho significativo de existencia, en otras palabras, al hacer relación con las connotaciones y denotaciones tanto de los verbos ser y estar, ambos



verbos son en la medida en que se los "imaginan", se los abstrae de un espacio, es decir, se es en un espacio y en el espacio siempre se está. Estar en un espacio significa habitarlo. Se habita en el espacio, se es en un espacio en el que se está. Todo ello constituye la configuración de un pseudo individuo o de un individuo colectivo, un ser hecho de varios seres; una metáfora de ello es el conjunto de ropas, de espacios ocupados, que la mayoría de seres humanos poseemos.

Al vestir el traje uno se inviste, al traje también se lo denominaba hábito ("el hábito hace al monje"), un hábito denota una costumbre, un arraigo difícil de quitar, algo que se habita de maneras profundas. Habitar entonces el objeto vestimentario es habitar de forma profunda y esa forma de habitar no se da en lo que asumimos como individuo, se da claro en la subjetividad como tal, en lo que somos pero también en nuestro ser colectivo.

La ropa es percibida, no cabe duda, como ropa, pero cuando se la percibe, especialmente algunas prendas (recordar que no todas pueden ser espacios ocupados o alterotopías) traen consigo ecos, fantasmas, que no recibimos como ecos ni fantasmas sino como vivencias: el chal de la abuela que uno se resiste a regalar, el chaleco del jardín de infantes, la chompa tejida a mano por la madre, la bufanda del primer aniversario...

- Se realizó el montaje de la exposición en una sala relativamente pequeña, el espacio fue esencial para generar la cercanía que se deseaba con el receptor. El manejo de cédulas de tipo más literario que técnico favoreció la comunicación y la recepción por parte del público, lo que lleva a asumir que para la Metodología Alterotópica la relación de comunicación es esencial. Generar obras interactivas es un proceso complejo, hay que pensar los mecanismos para que el receptor no se sienta



obligado a interactuar sino que vaya redescubriendo la obra mientras la va experimentando.

La resignificación de metodologías, el trabajo reflexivo sobre del proceso creativo sobre la marcha, la no escisión de lo teórico con lo práctico, la ejecución de lo que se explicó como etnografía interna; todo ello dio como resultado una gama que da razón que una forma periférica de concebir la vestimenta es posible, una forma al margen, en lo intersticial, en las fronteras, que termina haciendo posible el trabajo expandido (interdisciplinario, transdisciplinario), necesario para pensar la rama de la que se provenga.



Bibliografía

Azam, Lila. (2012). *El Encantador Navokov y la felicidad*. Barcelona, España:

Duomo Ediciones.

Barthes, Roland. (1987). *La muerte del Autor: El Susurro del Lenguaje. Más allá de la palabra y la escritura*. Barcelona, España: Paidós.

_ (2003). *El sistema de la moda y otros escritos*. Barcelona, España: Paidós.

Benjamin, Walter. (2003). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*.

México D.F, México: Editorial Itaca.

Berger, John. (2009). *Modos de ver*. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili.

Biehn, Michel. (2009). *Cruel Coquetería*. Barcelona, España: Editorial Océano.

Boucher Francois. (2009). *Historia del traje en occidente*. Barcelona, España: Gustavo Gili.

Bourdieu, Pierre. (1990). “Alta Costura, Alta Cultura”. *Sociología y Cultura*. México D.F, México: Editorial Grijalbo.

Bourriaud Nicolas. (2008). *Estética Relacional*. Buenos Aires, Argentina: Adriana Hidalgo editora.

Brandstatter Christian. (2003). *Klimt y la Moda*. Madrid, España: H Kliczhowski-Onlybook.

Blackhuruu. (4 de marzo de 2013). *The Mindscape of Alan Moore*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=VWWG5By6o3I>



Cosgrave Bronwyn. (2006). *Historia de la moda. Desde Egipto hasta nuestros días*.

Barcelona, España: Gustavo Gili.

Díaz, Esther. *La teoría del caos y el concepto de rizoma como modelos posibles para pensar la interdisciplinariedad*. Artículo. Universidad Nacional de Cuyo. Argentina.

Diccionario kichwa-castellano Runa shimi. Mishu shimi. (2009). Quito, Ecuador:

Ministerio de Educación del Ecuador.

Doron Roland, Parot Francoise. (2008). *Diccionario Akal de Psicología*. Madrid, España:

Ediciones Akal, S.A.

Edelkoort, L (2014). *Anti_Fashion. A manifestó for the next decade. Ten reasons why the fashion system is obsolete*.

Entwistle, Joanne. (2002). *El Cuerpo y la Moda. Una visión sociológica*. Barcelona,

España: Paidós Ibérica.

Foucault, Michel. (2010). *El Cuerpo Utópico. Las Heterotopías*. Buenos Aires, Argentina:

Nueva Visión.

_ (2008). *Topologías. Dos conferencias radiofónicas. Fractal*. Recuperado de

<http://www.mxfractal.org/RevistaFractal48MichelFoucault.html>.

Flügel, John. (2015). *Psicología del Vestido*. España: Editorial Melusina.

Gaimster, Julia. (2013). *Visual Research Methods in Fashion*. Londres, Inglaterra:

Bloomsbury.

Geczy, Adam; Karaminas, Vicki. (2012). *Fashion and Art*. Londres, Inglaterra: Berg.



- Gutman, Laura. (2012). “Habitar el traje. Una reflexión sobre el vestuario teatral” en Cuaderno 39. Buenos Aires, Argentina: Centro de Estudios en Diseño y Comunicación.
- Hernando, Ana María. (2002). *El tercer espacio: Cruce de culturas en la literatura de frontera*. Revista de Literaturas Modernas. Los espacios de la literatura. Número 34.
- Jarque, Vicente. (2002). *Experiencia histórica y arte contemporáneo: ensayos de estética y modelos de crítica*. Cuenca, España: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.
- Jana, Reena. (2014). *Innovation is Ugly. Design mind*. Recuperado de http://designmind.frogdesign.com/articles/passion/innovation-is-ugly.html#/images/dm/issues/the-passion-issue/articles/innovation-is-ugly_slide_1.jpg
- Jenkyn Jones, Sue. (2002). *Diseño de moda*. Barcelona, España: Blume.
- Jiménez, Marc. (1999) ¿Qué es la Estética? Barcelona, España: Idea Books, S.A.
- Jones, Terry y Mair, Avril, ed. (2005). *Fashion Now. i-D Selects the world's 150 most important designers*. Alemania: Taschen.
- Kanew, E (Productor). (2008). *Fashion in Film [Documental]* Estados Unidos. Foglight Entertainment.
- Kawamura, Yuniya. (2011). *Doing research in fashion an dress. An introduction to Qualitative Methods*. New York, EEUU: Berg.
- König René. (1972). *Sociología de la moda*. Barcelona, España: A Redondo.



Lemoine-Luccioni, Eugène. (2003). *El vestido. Ensayo Psicoanalítico*. Valencia, España:

Engloba Edición.

Lehnert, Gertrud. (2000). *Historia de la Moda del Siglo XX*. Alemania: Koneman.

Leopardi, Giacomo. (1851). *Opera di Giacomo Leopardi*. Florencia, Italia: Torsa Edicione.

Lozano, Jorge (comp). (2015). *Moda. El poder de las apariencias*. Madrid, España:

Casimiro.

Lurie Alison. (2011). *El lenguaje de la moda. Una interpretación de las formas de vestir*.

Barcelona, España: Paidós.

McNaab, Darin. (22 de octubre de 2011). Kant, lo bello y lo sublime, pt.1/6. Recuperado

de <https://www.youtube.com/watch?v=J9omIJ3v1aU>

Martínez, Ana. (1998). *Mirar y Hacerse mirar. La moda en las sociedades modernas*.

Madrid, España: Editorial Tecnos.

Nadoolman, Deborah. (2014). *Diseño de Vestuario*. Barcelona, España: Blume.

Palacio, Pablo. (2013). “La doble y única mujer” en *Obras completas. Pablo Palacio*.

Quito, Ecuador: Libresa.

Pardo, Juan (13 de febrero de 2015). *Chomsky, Noam. El objetivo de la educación*.

Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=W9aalxJGy_Y&t=8s.

Peralta, Martín. (2017). *La cacería*. Cuenca, Ecuador: Medusa ediciones.

Pinto, Felisa. (2005). *Moda para principiantes*. Buenos Aires, Argentina: Era Naciente.



- San Martín, Macarena. (2009). *El todo en uno del diseñador de moda. Secretos y directrices para una buena práctica profesional*. Barcelona, España: Promopress.
- Saltzman, Andrea. (2004). *El cuerpo diseñado. Sobre la forma en el proyecto de la vestimenta*. Buenos Aires, Argentina: Paidós.
- Slavemag. (14 de junio de 2013). “*The Ugly Duckling in the world of Fashion. A talk with Katarzyna Konieczka*”. Recuperado de. <http://slavemag.com/the-ugly-duckling-in-the-world-of-fashion-a-talk-with-katarzyna-konieczka/>
- Simmel, Georg. (2015). *Filosofía de la moda*. Madrid, España: Casimiro libros.
- Sorger, Richard. (2007). *Principios básicos del diseño de moda*. Barcelona, España: GG.
- Squicciarino, Nicola. (2012). *El vestido habla*. Madrid, España: Ediciones Cátedra.
- Viste la calle. (2010). Tres razones para recordar a Alexander McQueen. Recuperado de <http://vistelacalle.com/20211/3-razones-para-recordar-a-alexander-mcqueen/>
- Watson, Linda. (2004). *Estudio del Estilo de los últimos 100 años por década y diseñador, en asociación con Vogue*. España: Edilupa Ediciones.
- Wenders, Win. (2005). “Apuntes sobre vestidos y ciudades”. *El Acto de ver: textos y conversaciones*. Barcelona, España: Paidós Ibérica.



Índice de tablas

Tabla 1. Diferencias entre diseño de modas y diseño de vestuario. tabla realizada por la autora.....	86
Tabla 2. ejemplo de los nueve elementos de la colección. tabla realizada por la autora...	110

Índice de imágenes

Imagen 1. Mujer Kayapó. Recuperado de <http://ethnicjewelsmagazine.com/the-kayapo-people-brazil/>

Imagen 2. Mujeres Selk'nam. Recuperado de <https://i.pinimg.com/originals/21/5a/da/215ada09e3ba37de3704c17e82ef7543.jpg>

Imagen 3. Mujer aristócrata de Mongolia. Algunos derechos reservados por: PyctaM.
Recuperado de <https://www.flickr.com/photos/dustam/sets/72157629932167125>

Imagen 4. Camiseta inteligente de la marca Ralph Lauren. Recuperado de <https://blogthinkbig.com/la-ropa-deportiva-inteligente-conectada-esta-la-vuelta-la-esquina>

Imagen 5. RTW. Jill Sander. Algunos derechos reservados por: Indigital Media.
Recuperado de <http://runway.vogue.co.kr/2017/02/26/fall-2017-jil-sander/#0:12>

Imagen 6. RTW. Walter Van Beirendonck. Recuperado de <https://i.pinimg.com/originals/06/db/40/06db407360beb794dfa534384a7380dd.jpg>



Imagen 7. Traje de Alta Costura Funcional. Ralph y Russo 2014-2015. Recuperado de <http://www.dudessinauxpodiums.com/2014/07/ralph-russo-haute-couture-Fall-Winter-2015.html>

Imagen 8. Vestido de esqueleto. Elsa Schiaparelli 1938. Recuperado de <https://www.fragrantica.es/noticia/El-Shock-rosa-de-Elsa-Schiaparelli-1649.html>

Imagen 9. Vestuario para el Ballet Triádico. Oskar Schlemmer. Recuperado de <https://rosswolfe.files.wordpress.com/2013/07/triadic-ballet1.jpg>

Imagen 10. Vestido tinturado por brazos robóticos. Alexander McQueen. Primavera-Verano 1999. Recuperado de <http://blog.metmuseum.org/alexandermcqueen/dress-no-13/>

Imagen 11. Viktor & Rolf. 2015. Recuperado de <http://lookandfashion.hola.com/sunnystop/20150819/moda-o-arte/>

Imagen 12. Yeste, Txema. 2015. John Galliano para Martín Margiela. Recuperado de <http://visualjunkee.com/post/127822836808/theatre-model-natasha-poly-photographer>

Imagen 13. John Galliano para Martín Margiela. Recuperado de https://i-d.vice.com/en_us/article/kzw85n/a-meeting-of-minds-john-galliano-tim-walker-and-grace-coddington

Imagen 14. Alexander McQueen. Invierno 2009. Recuperado de <https://www.vogue.com/fashion-shows/fall-2009-ready-to-wear/alexander-mcqueen/slideshow/collection#9>



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Imagen 15. Alexander McQueen. Invierno 2009. Recuperado de

<https://www.vogue.com/fashion-shows/fall-2009-ready-to-wear/alexander-mcqueen/slideshow/collection#9>

Imagen 16. Anne Fleur Van Der Vloed. Positionind body & sculpture. Recuperado de

<http://showtime.arts.ac.uk/mafvandervloed>

Imagen 17. Anne Fleur Van Der Vloed. Positionind body & sculpture. Recuperado de

<http://showtime.arts.ac.uk/mafvandervloed>

Imagen 18. Fashion ARtefacts. Daniel Ramos Obregón. Recuperado de

<http://showtime.arts.ac.uk/danielramoso>

Imagen 19. Artefact #7. Lengua. Daniel Ramos Obregón. Recuperado de

<http://showtime.arts.ac.uk/danielramoso>

Imagen 20. López, Adolfo. 2012. Amar a lo bestia. Rodrigo Acosta. Recuperado de

<http://www.acostarodrigo.com/p/trabajos.html>

Imagen 21. Rei Kawakubo. The Art of the In-Between. Recuperado de

<https://www.yatzer.com/rei-kawakubo-met-costume-institute>

Imagen 22. Yohji Yamamoto. 1986. Recuperado de

<https://i.pinimg.com/originals/01/a5/26/01a5265091acbc8f9ce84569628812df.jpg>

Imagen 23. Alexander McQueen. Savage Beauty. Recuperado de

<https://i.pinimg.com/originals/57/c2/b7/57c2b78405fb95f27e7bdefb669317e8.jpg>

Imagen 24. Hussein Chalayan. Burka. 1996. Recuperado de

<http://ilikecatsmorethanpeople.blogspot.com/2010/11/hussein-chalayan-burka-1996.html>

Imagen 25. Captura de pantalla realizada por la autora.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

ANEXOS

Catálogo de la muestra.